ЕКСКЛУЗИВНО

ENTER THE MATRIX

2 диска

БРОЙ 2 (58), ФЕВРУАРИ 2003

без CD: 1.90 лв; с 2 CD: 3.90 лв

84 страници

IMPOSSIBLE CREATURES

SimCity 4

Test Drive

Battlefield 1942: Road to Rome

American McGee's Oz

дистрибуция

3 800819 012020 >

www.mart.bg

PREVIEW

Deus Ex 2

Four Horsemen of Apocalypse

Wolfenstein: Enemy Territory

REVIEW

Industry Giant II: 1980-2020

War and Peace

PlayStation2

Ratchet and Clank

ХАРДУЕР

Дънни платки с nForce2

СОФТУЕР

Плейъри под 1.44 MB

ИНТЕРНЕТ

Tip's'n tricks for filesharing

ICQ vs Miranda

На вниманието на собствениците на **интернет** и **гейм клубове**

От 1 януари 2003 година, съгласно лицензните права за ползване на Microsoft-продукти, единствената Microsoft операционна система, която можете **да ползвате и отдавате под наем** във вашия клуб, е Windows XP*. Ако операционната система, инсталирана на компютрите във Вашия клуб е Windows 98/SE/ME, следва да я обновите до Windows XP. За притежателите на Windows 95 е необходимо закупуването на нов лиценз или лиценз със софтуерна осигуровка.

* Единствено при Microsoft Windows XP в EULA (Споразумението с крайния потребител) няма ограничение за отдаване под наем.

Изключително предложение от "ОнТайм" ЕООД и "Трансфер Груп" ЕООД

Обновете операционната си система до **Microsoft Windows XP** на изключително атрактивна цена!

- Само при нас отстъпки - до 15% от най-ниската пазарна цена на продукта!
- Възможност за разсрочено плащане!
- **Microsoft Windows XP** на български език!

Micosoft® Windows® XP –
операционната система за Вашия Интернет клуб!

Microsoft Windows xp

старт BG 00:01

ОнТайм

Онтайм Дистрибюшън енд Лоджистикс ЕООД
София, ул. Г.М.Димитров 36,
тел: (02) 965 76 25, факс: (02) 965 76 56
games@ontime-bg.com, http://games.ontime-bg.com

Трансфер Груп ЕООД
Пловдив - **Фешън Център,**
ул. Антим 1-ви N 5
тел./факс (032) 62 40 80

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 2 (58), февруари 2003

НОВИНИ

Геймърски новини 06

PREVIEW

Enter the Matrix 08
Four Horsemen of the Apocalypse 14
Deus Ex 2: Invisible War 16
American McGee's Oz 22
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory 24
Rise of Nations 26
SWAT 4: Urban Justice 28
Tropico 2: Pirate Cove 30
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide 32
Battlefield 1942 : Road To Rome 33

FEATURE STORY

Новата вселена на Ultima 34

REVIEW

Impossible Creatures 10
Sim City 4 18
Industry Giant II: 1980 - 2020 36
War and Peace 38
Test Drive 40
Monster Jam: Maximum Destruction 42
The Mystery Of The Mummy 44
WhiteOut 46
RTL Skijump 2003 48
CodeRed: Battle for Earth 49
Frogger: The Great Quest 50
Футболни мениджъри с клеймо "Great Britain" 51

PS MANIA

Bounty Hunter 54
The Getaway 55
Ratchet & Clank 56
Return to Castle Wolfenstein 57
Хидео Коджима за "Бягство от Ню Йорк", Снейк Плискин и Джон Карпентър 58

GAMEBOY

Golden Sun 75

ИНТЕРНЕТ

Tip's'n tricks for filesharing 76

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 78

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 80

Матрицата не може да бъде обяснена от никого. Трябва да влезете в нея.

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS
PC Cheats & Tricks 59
PSX Cheats & Tricks 63

TIPS&TRICKS
Paradise Cracked 60

НОВИНИ
Mixed News 64

HARDWARE
Дънни платки с nForce2 66

SOFTWARE
Плейъри под 1.44 MB 68

ИНТЕРНЕТ
ICQ vs. Miranda – в спор за цветето 70

GAME DEVELOPING
Професия – ковач на игри 72

ЗАЛА НА СЛАВАТА
JoWooD – алпийски сняг в 3D 73

РЕТРО
SimCity 74

преди три години...

И преди три години пак беше така – още не си бяхме допили пиенето, изведнъж празниците свършили, време е да се прави нов брой. Как става това или по-точно с какви игри, е един от неразрешените докрай въпроси, които от години вълнуват човечеството и най-вече – по-добрата му геймърска част.

Освен с купчината игрици, оросили благотворно следновогодишната суша (или киша), в телеграфен стил бих маркирал няколко основни теми, работени в броя тогава: писахме за новопоявилия се патентен данък за геймклубовете (това е важен въпрос), осмяхме несъстоялия се Проблем 2000 и получихме купища писма по повод статията за Quake 3, след което ни се наложи да открием специална рубрика в раздела писма, а именно "Народът срещу Момчил Милев". Той си беше позволил да напише, че първенецът в 3D шутърите вече ще се казва Unreal Tournament.

Едва ли бих се сетил за тези работи, ако не бях разтворил поомачкания си брой от преди три години. Те не присъстват никъде другаде или поне не в този момент и не по този начин.

Какво идва да покаже всичко това? Ами, че PC Mania е мястото, където се случват нещата. И независимо какъв сте: ученик, студент, компютърджия, собственик на клуб, обикновен геймър или просто си убивате времето с това шарено списание, щом четете тези редове, вие присъствате на купона, на който сте специално поканен и тази година всеки месец някъде около 20-то число. Заповядайте.

Петър Табов

EDITORIAL

ПОХИТИТЕЛИ НА ИЗЧЕЗНАЛИЯ КУЕСТ

Ще успеят ли LucasArts да възкресят изпадналия в забрава жанр или ще го изтеглят в нови и непознати висини?

Все още си спомням по-старите куестове. Бях и продължавам да бъда луд и покорен фен на всички легендарни игри от този жанр. Повечето от тях са дело на Sierra и LucasArts (че даже и на Westwood). Всички те успяха да оставят един гигантски отпечатък в гейминдустрията въобще. И какво е положението днес, няколко години по-късно? Куестовете се забравиха. Изпариха се от съзнанието на геймъра, сякаш никога не са съществували. Много малко хора ги помнят, а почти всички компании дори не си правят труда да доразвият идеите им към по-добро.

За съжаление в днешни дни заглавия от ранга на King's Quest, Space Quest, Legend of Kyrandia и Day of the Tentacle излизат кажи-речи и то в най-добрия случай един път на година. А вниманието, което им се отделя, е минимално. И това определено е жалко. Има ли още надежда? Да не би на геймърите да им омръзна да мислят? Дай им една неангажираща 3D пуцалка, с която да играят на "гръмни другарче", и някаква стратегия, където ситни Юнити да пълзят като хлебарки по екрана, и всички ще са доволни. А къде отиде добрата стара логика и безотказната класическа система "посочи и цъкни"? Какво стана с тях, хора?!

Но все пак има светлина в края на тунела. Преди няколко месеца LucasArts обявиха, че работят върху продължения на Sam & Max: Hit the Road и Full Throttle (не точно куест, но едно определено уникално приключение). Най-накрая музика за ушите ми! Класиката възкръсва. Искрено се надявам това да е начало на една плодотворна вълна от подобен тип игри. Интересното в случая с LucasArts е, че те смятат да внесат по нещо оригинално както в двете игри, така и в прашния куест като жанр. Може би именно това е и правилният подход, с който да се привлече вниманието към този вече позабравен тип игри. Може би куестът има нужда от леко префасониране, за да пасне на днешните желания и интереси. Може би именно там се крие ключът към успеха.

И какви приключения ни предстоят в близкото бъдеще? Full Throttle 2, подобно на своя предшественик, се очертава да бъде едно наистина уникално изживяване – хибрид между няколко жанра. А що се отнася до Sam and Max 2, можем да очакваме единствено адски много идиотски хумор и шантави изцепки, наситени с екшън и умопомрачаващи пъзели.

Дано дивият и арогантен рокер Бен и частните детективи в лицето на говорещото куче Сам и голият хиперкинетичен заек Макс успеят да припомнят на света какво изпуска, забравяйки за куестовете.

Владимир Тодоров

МАТРИЦАТА

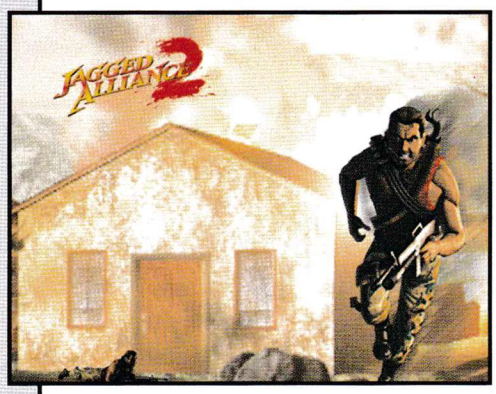
Само в компютърни клубове "Матрицата" имате възможност да участвате в елитните турнири "Matrix League". За победителите има страхотни награди. За повече информация - http://leagues.ma3x.net

МАТРИЦА I - ул."Крум Попов" №64
МАТРИЦА II - бул."Янко Сакъзов" №14
МАТРИЦА III - ул."Неофит Рилски" №70
МАТРИЦА IV - ул."Бистрица" №2
МАТРИЦА V - Зона Б5, бл. 8А
МАТРИЦА VI - Младост II, Дениця

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Експанжън за WarCraft III?

Вече има слухове, че WarCraft III ще се сдобие с експанжън, твърдят от GameSpyDaily. Името му ще бъде WarCraft III: The Frozen Throne, но повече информация към момента не е разпространена. Показателен е фактът, че Blizzard нито са отрекли, нито са потвърдили въпросната новина. Слуховете и спекулациите по темата са провокирани най-вероятно от списанието Computer Gaming World, в чийто предстоящ февруарски брой "ще бъдат разкрити ексклузивни детайли за експанжън на WarCraft III".



Serious Sam Gold Edition идва съвсем скоро

На 14 февруари е Свети Валентин и всички влюбени празнуват. Тези, които нямат такъв повод обаче също ще могат да се почерпят обилно, защото тогава излиза златното издание на Serious Sam. То ще се продава в цяла Европа и ще включва както оригиналната игра, така и втората част – Second Encounter. Радостна новина за всички фенове на "сериозния" герой ще са няколкото допълнителни мултиплейър карти и единият чисто нов епизод, озаглавен Trisk's Episode.

Вероятно ще има нов Jagged Alliance

През декември миналата година Strategy First закриха своето подразделение в Отава, което се състоеше предимно от членове на бившата геймкомпания SirTech (автори на Wizardry 8 и Jagged Alliance 2). Въпреки това Strategy First все още не са се отказали от плановете си да създадат трета част на Jagged Alliance. Все още няма никаква информация кой ще разработва новата част, но SirTech вероятно ще вземат участие. Засега обаче всичко е в сферата на слуховете.

Анонс на Dungeon Lords

Ще има нова игра, базирана на историите на D. W. Bradley, отговорен за създаването на Wizards & Warriors и три от частите на Wizardry. Тя е с работно заглавие Dungeon Lords, а жанрът, в който е класифицирана, се нарича RPG-fighter. Най-вероятно ще представлява нещо като Diablo от първо лице.

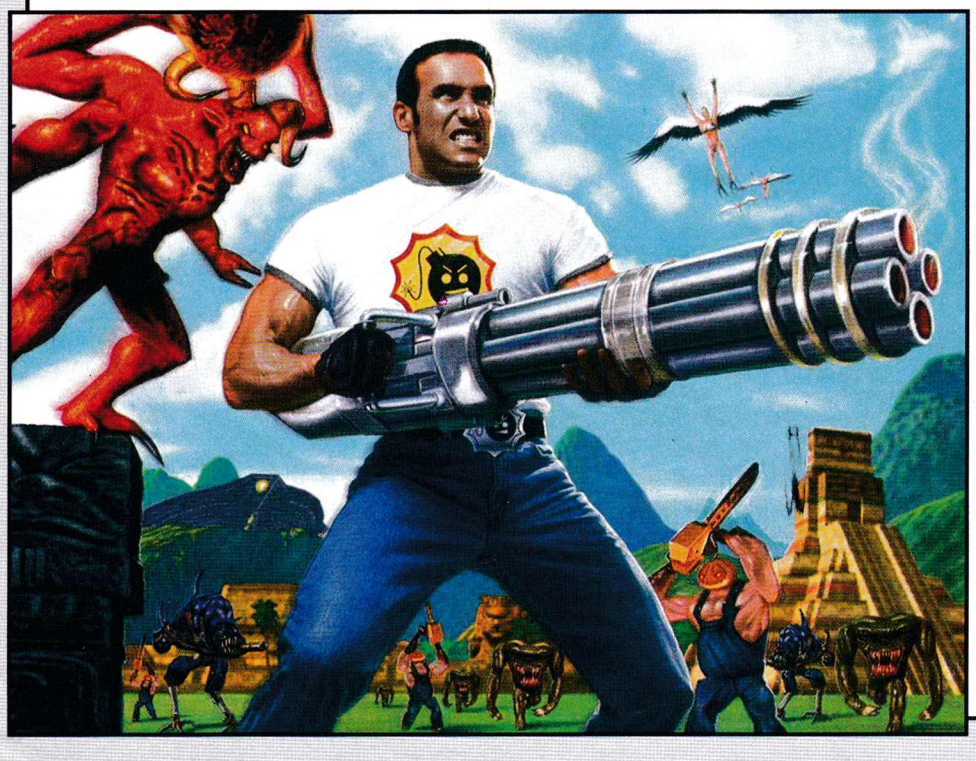
Ще има Red Faction 2 и за PC

През март 2003 г. Red Faction 2 ще излезе както за Gamecube и Xbox, така и за PC, съобщиха от THQ. Използваният енджин ще е подобрена версия на Geo-Mod, който ще дава възможност за всякакви разрушения на околната среда в реално време. Според авторите в Red Faction 2 "ще има добре заплетена история, примесена с много качествен екшън".

Експанжън и нов Total War

Activision съобщиха, че скоро масовата стратегия Medieval: Total War ще се сдобие с продължение. То ще се казва Viking Invasion и ще отразява събитията през VIII век сл. Хр., когато викингите са започнали нападения срещу своите съседи. В продължението ще има осем нови фракции – викинги, пикти, саксонци, шотландци, ирландци, уелсци и др. В него ще може да се правят и предвоенни стратегически придвижвания на армии и разучаване на противника. Очакванията са Medieval: Total War – Viking Invasion да излезе през пролетта на 2003-та.

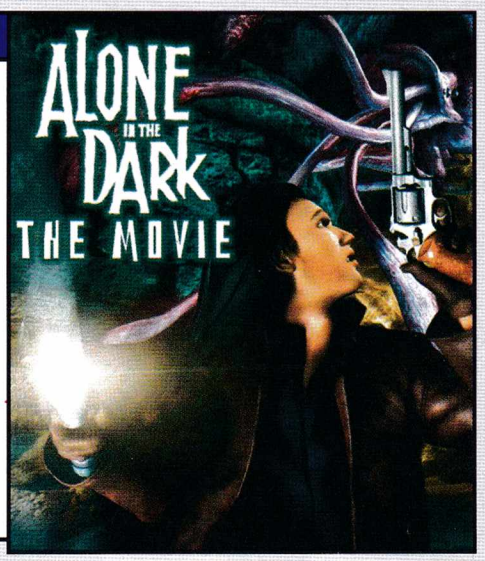
Друга интересна новост по темата е официалното обявление на Roman: Total War – третата стратегия от поредицата Total War. Този път тя ще разказва за възхода на Римската империя.



WEIRD

Очаквайте филм и по Alone in the Dark

Infogrames са сключили договор, според който хорър адвенчъра Alone in the Dark ще се сдобие с филмова интерпретация. Това става ясно от информация, разпространена от самата компания. Филмът ще бъде сниман във Ванкувър, а работата по него ще започне през пролетта на 2003 година. За режисьор е нает д-р Уве Бол.



WAITING...

Раздвижване около Duke Nukem Forever

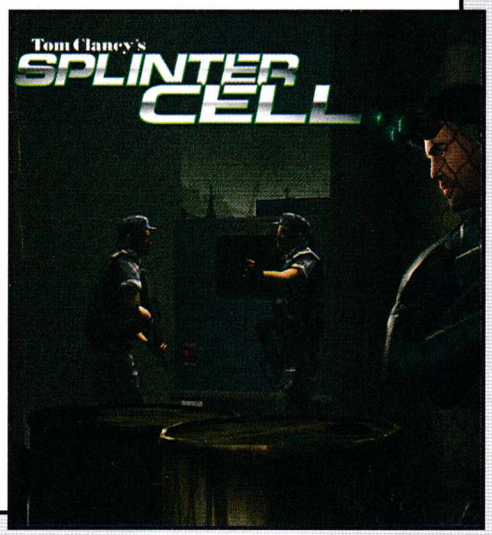
След като толкова години нямаше почти никаква информация за тази тъй очаквана игра, за два месеца се появиха точно две новини по темата. Едната беше за промяна във FAQ (често задавани въпроси) секцията на Duke Nukem Forever. Оказа се, че там са се появили нови питания, като: "Кога ще видим още скрийншотове?", "Оръжията ще имат ли алтернативна стрелба?, "Колко хумор ще притежава играта?" и т.н.
Друга интересна новост, разпространена от 3D Realms и по точно от Джордж Брусар, са евентуалните системни изисквания на играта. Ясно е, че ще ви трябва видеокарта, поддържаща pixel shaders, а най-малкото, което ще се изисква, ще е GeForce 3. За момента най-препоръчителни биха били последните модели на ATI или nVidia. За да подкарате Duke Nukem Forever, ще ви трябва и процесор около 2 GHz.

UFO: Aftermath най-сетне намери разпространител

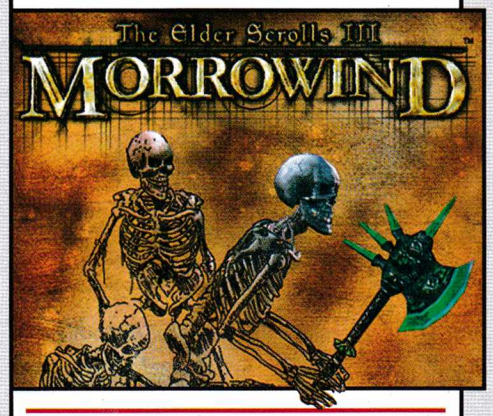
ALTAR Interactive – разработчиците на UFO: Aftermath, съобщиха, че са успели най-накрая да намерят разпространител за своето алтернативно продължение на културата серия UFO. Тази новина е много добра, тъй като UFO: Aftermath ще бъде почти точен римейк на старите игри UFO: Enemy Unknown и X-Com: Terror from the Deep, а няма да има нищо общо с малко посредствената X-Com: Apocalypse. Дали ALTAR Interactive наистина са успели да възродят поредицата – в това ще можем да се убедим към края на 2003 г. Те са добавили опции за едновременно протичане на ходовете, случайно генерирани нива и т.н.
По подобие на оригиналните X-Com-игри в UFO: Aftermath ще има ролеви елементи – войниците ще трупат опит и ще имат статистики, които могат да подобряват: сила, точност, сръчност, воля, интелигентност и възприятие. Същевременно ще има и доста стратегически моменти – ще строите своя база, юнити и армии, ще разработвате нови технологии и т.н. Авторите обещават около седемдесет уникални оръжия и изцяло триизмерен енджин.

Забавят Splinter Cell

Tom Clancy's Splinter Cell няма да излезе в предварително обявените срокове, а ще види бял свят евентуално в средата на февруари. Това се казва в информация за пресата, разпространена от Ubi Soft. Причини за забавянето на са посочени.



THE BEST OF



Наградите на RPGDot

Популярният сайт, посветен на ролевите игри, публикува годишната си класация за RPG-та, формирана на базата на гласовете на феновете. Тя е почти обективна:

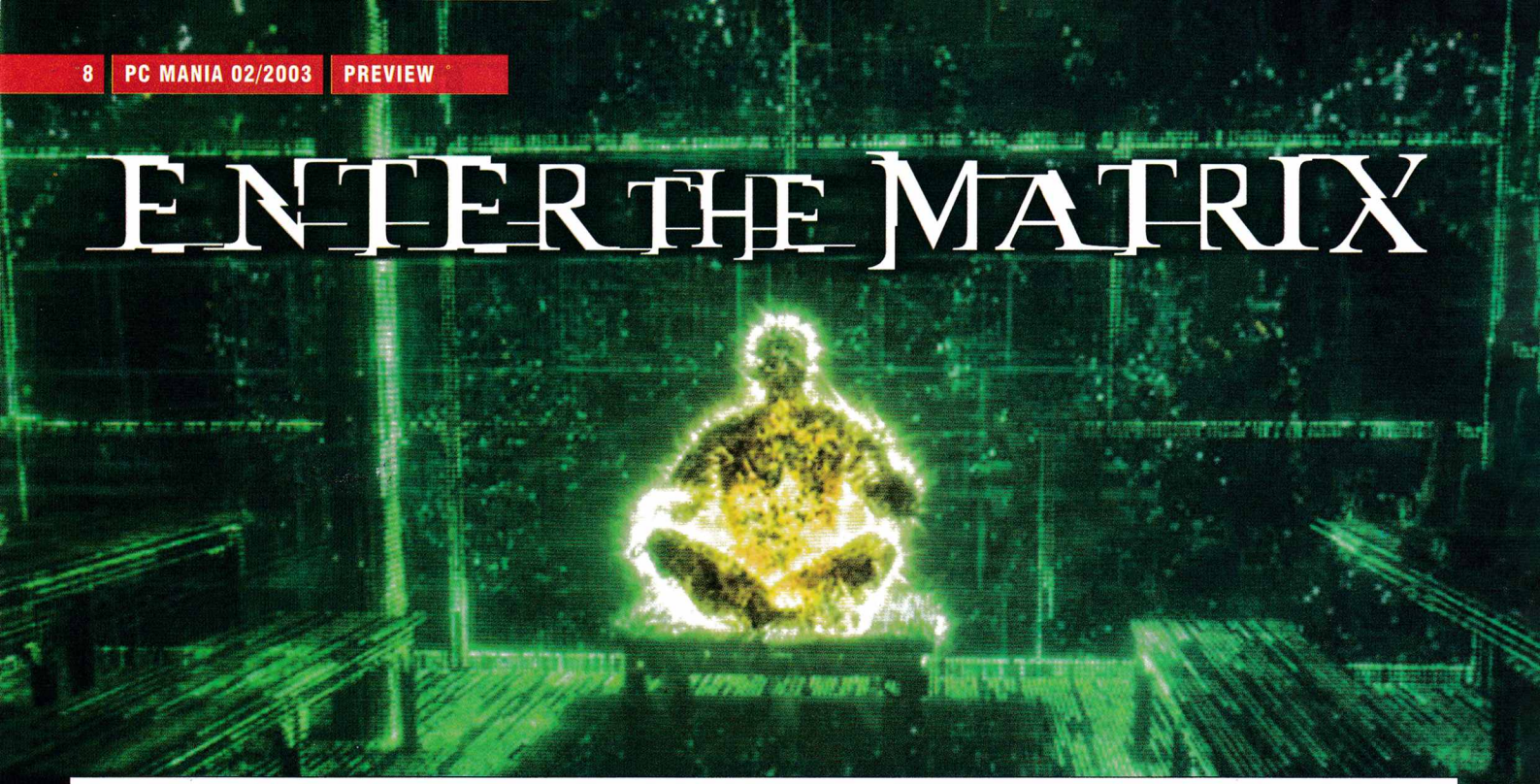
Най-добра графика:
The Elder Scrolls III: Morrowind
Подгласници: Neverwinter Nights, Dungeon Siege
Най-добър звук:
The Elder Scrolls III: Morrowind
Подгласници: Neverwinter Nights, Arx Fatalis
Най-добра атмосфера:
The Elder Scrolls III: Morrowind
Подгласници: Arx Fatalis, Neverwinter Nights
Най-голяма изненада:
Divine Divinity
Подгласници: The Elder Scrolls III: Morrowind, Arx Fatalis
Най-голямо разочарование:
Might and Magic IX
Подгласници: Neverwinter Nights, Dungeon Siege
Най-добра стратегия с елементи на RPG:
WarCraft III
Подгласници: Heroes of Might and Magic IV, Age of Wonders II

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Airport Tycoon II	Take 2
Battlefield 1942: The Road to Rome	EA
Highland Warriors	Data Becker
Indiana Jones and the Emporer's Tomb	LucasArts
Impossible Creatures	Microsoft
Lords of the Realm III	Vivendi Universal
SimCity 4	EA
Spells of Gold	Gramis
Tom Clancy's Splinter Cell	UBI Soft
Vietcong	Take 2

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

ENTER THE MATRIX



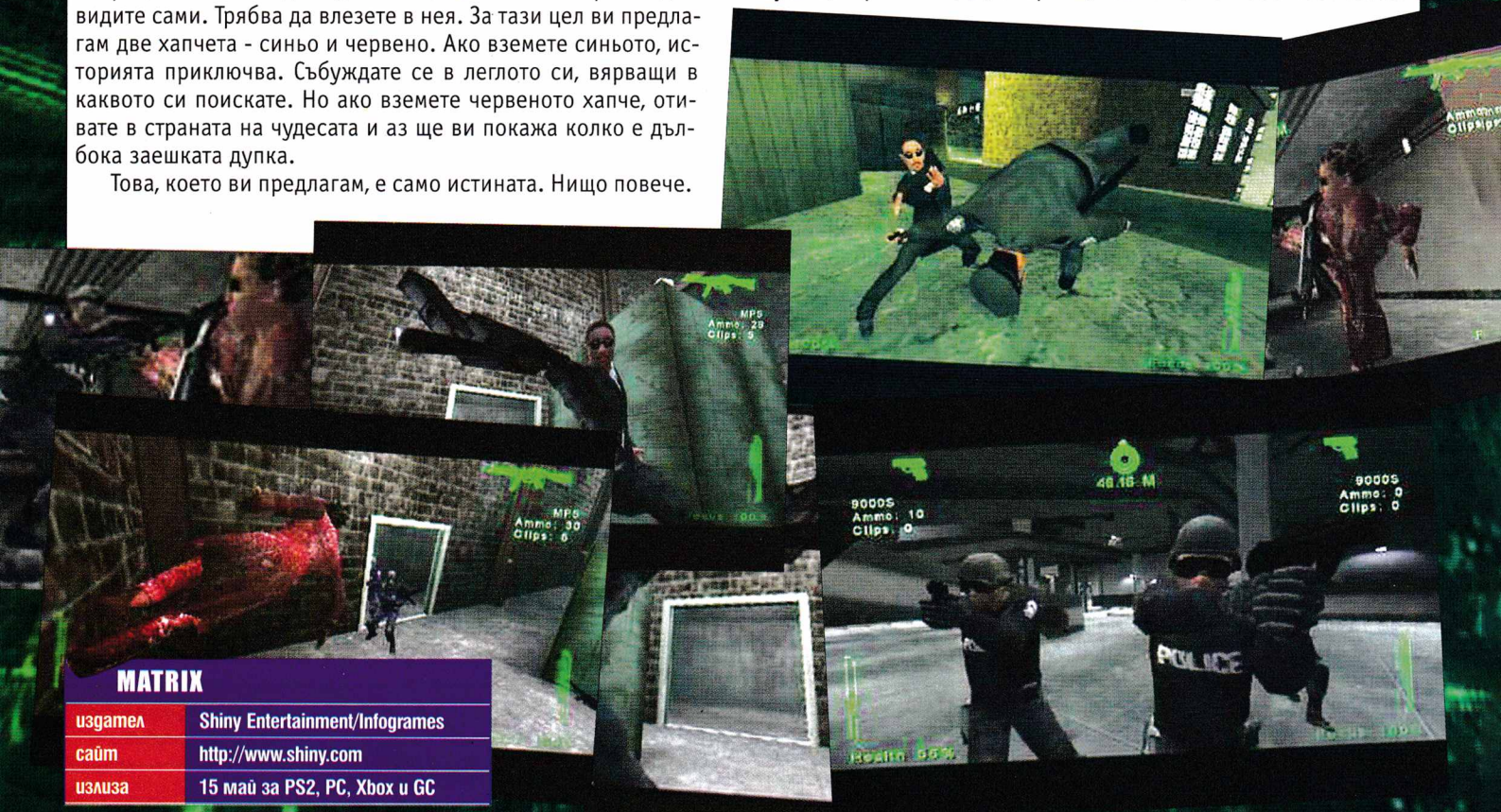
Вярвате ли в съдбата? Харесва ли ви някой да контролира вашия живот? Едва ли. Нека тогава ви кажа защо четете това? Вие сте тук, защото знаете нещо. Нещо, което не можете да си обясните. Но го усещате. Усещали сте го цял живот. Има нещо нередно в този свят, обаче не знаете какво е. То се е забило като треска в мозъка ви и го обърква. Точно това чувство ви е довело при нас. Знаете ли за какво говоря? Искате ли да знаете какво е това около нас? Това е Матрицата. Тя е навсякъде. Тя е всичко около нас, дори и сега, в тази стая. Виждали сте я през прозореца си или когато включите телевизора. Усещали сте я, когато отивате на училище и на работа или когато се отбивате в близкото кафе или геймклуб. Тя е светът, поставен пред очите ви, за да прикрие истината. Вие сте роби и като всички останали сте родени в окови. В затвор, който не можете да помиришете или докоснете. Затвор за вашето съзнание. За съжаление Матрицата не може да бъде обяснена от никого. Трябва да я видите сами. Трябва да влезете в нея. За тази цел ви предлагам две хапчета - синьо и червено. Ако вземете синьото, историята приключва. Събуждате се в леглото си, вярващи в каквото си поискате. Но ако вземете червеното хапче, отивате в страната на чудесата и аз ще ви покажа колко е дълбока заешката дупка.

Това, което ви предлагам, е само истината. Нищо повече.

Ако четете тези редове, това означава, че сте избрали червеното хапче. Поздравления! Вече сте в Матрицата. Време е да научите всичко, което знам за нея, и всичко, което светът до този момент е успял да разбере. Трябва да я опознаете и да станете част от съществуването ѝ. Естествено е в самото начало да бъдете леко дезориентирани, изненадани и възхитени. Няма да знаете на кой свят се намирате. Но спокойно, това е нормално. Ще свикнете.

Идеята на правилата е да се нарушават, не да се спазват

Влизайки в Матрицата, почувствахте прилив на енергия, невероятна сила и способности. Нали? Ще усетите, че сякаш можете да "пречупите" всички съществуващи правила. Да, скоро ще изпитате неистово жела-



MATRIX	
издател	Shiny Entertainment/Infogrames
сайт	http://www.shiny.com
излиза	15 май за PS2, PC, Xbox и GC

ние да тичате по стени, да удряте по двама души наведнъж с краката си, намирайки се във въздуха, да избягвате куршуми, да правите опасни салта и гигантски скокове, да прилагате джудо хватки на невероятни места и прочее.

Наистина, това е изумително. И всичко е възможно благодарение на майстора по бойни изкуства Юн Во Пинг, който е легенда в създаването на хореографията на бойни сцени за много култови филми. Дори ще притежавате умение, което ще забавя скоростта на света около вас. И това ще е само началото.

Изведнъж ще се почувствате като истински хакер. Enter the Matrix ще ви накара да повярвате, че седите пред действително съществуващ компютър, опитвайки се да проникнете в системата, търсейки забулени тайни и откривайки всякакви полезни неща. Ще можете да си даунлоудвате нови умения и ще имате усещането, че наистина хаквате. И всичко това ще е под формата на своеобразно "текстово приключение". Привлякох ли вниманието ви?

Като на кино

Новият свят е красив, нали? Вярно е, че все още не можете да добиете пълна представа. Но имайте търпение. Скоро и това ще се случи. Обещано ви е да останете заслепени от Enter the Matrix. Тя ще изгради страхотна атмосфера, визия и усещане - все неща, които до голяма степен ще заеме от първите два филма. Матрицата е необятна. За момента играта се побира на цели шест компакт диска и съдържа специално заснети за случая сцени от самите братя Уашовски, в които участват повечето кино-звезди (Киану Рийвс, Лорънс Фишбърн, Кари-Ан Мос и т.н.) от първия и предстоящия втори филм (The Matrix Reloaded). Тяхната продължителност е приблизително един час и ще изпълняват ролята на сит сцени, които плавно доразвиват историята. Уашовски са написали и сценария за вашето приключение, който ще се преплита със сюжета в The Matrix Reloaded. Така че единственото нещо, което можете да очаквате от тях, е, че ще изживеете истинско съвършенство, преплетено с неповторими и секващи дъха екшън сцени.

Няма да играете с Нео, Тринити или Морфиъс

Трябва да ви предупредя обаче за едно-единствено нещо. Спомняте си Нео, Тринити и Морфиъс, нали? Няма как да сте ги забравили. Може би ще ви разочаровам, но вие няма да попаднете под черните кожени шлифери на нито един от тях.

Те просто ще бъдат неразделна част от историята. Ще играете или с Ниоби, или с Призрак (нови и непознати за момента персонажи, които трябва се появят във втория филм). Това, което за момента мога да ви кажа за двамата, е, че Ниоби е отличен шофьор (ако сте смятали, че ще се разминете с управлението на футуристични превозни средства, жестоко сте се лъгали), а Призрак е спец по оръжията.

Не си мислете обаче, че ще ви позволя да се изправите срещу врага. Поне не сега. Твърде рано е, а вие сте все още неопитни. Нужно ви е ви малко време, за да свикнете с новия свят и да усвоите всички тънкости на бойните правила. Но бъдете готови и нащрек, защото в средата на месец май ще имате възможност да докажете своите способности, да "пречупите" сами правилата в Матрицата и да изживеете едно от най-очакваните приключения на годината в лицето на Enter the Matrix.

Владимир Тодоров

_Абонирайте се.

Игра, в която силата на вашето невероятно въображение е най-голямото ви преимущество. Място, където нищо не е невъзможно! Игра, създадена за феновете на естество-изпитатели като Мичурин и Лисенко...

IMPOSSIBLE CREATURES

Виждали ли сте слон, който може да лети с помощта на крила от сова? Или горила, притежаваща смъртоносна опашка на скорпион? А какво ще кажете за акула, ненадейно сдобила се с краката на тигър? Не, не съм свършил. Представете си камила, присвоила главата и задницата на смрадлив скункс! Не можете? Така и предполагах. Вероятно ще си кажете: "Господи, какво извратено въображение има този!" или "Гледай ти, какъв парад на изроди само, напомня ми на моя клас от началното училище". Искате ли да научите подробностите за тези невъзможни същества и невъзможната Сигма технология, която ги е създала? Имате ли желанието да станете част от едно невъзможно приключение с невъзможен край? Тогава просто прочетете тази невъзможна статия.

Impossible Creatures е свежа, забавна и оригинална стратегия

Тя е дело на Relic Entertainment – творческият екип, който стои зад невероятната научно-фантастична игра Homeworld. На пръв поглед Impossible Creatures е съвсем обикновена реално-времева стратегия, която притежава всички характерни черти на този жанр – изсмукване на ресурси, строене на сгради, изследване на нови технологии и използване на армия за унищожение на противния враг. Това, което я отличава от останалите игри, е, че предоставя уникалната свобода сами да проектирате вашите единици, използвайки силата на собственото си въображение. В случая, колкото по-изкривено е то, толкова по-добре за вас. Не ме разбирайте погрешно. Идеята на Impossible Creatures е просто да провокира вашата фантазия, за да заработи по такъв начин, че да създаде едни от най-необикновените, чудати и смехотворни невъзможни същества, с чиято помощ да се изправите срещу големия и лош противник.

Тайните на технологията Сигма

Годината е 1937-ма. Време на несекваща война, опасни приключения, невероятни открития и силна романтика. Главният герой в Impossible Creatures е Рекс Ченс – млад авантюрист и военен кореспондент, обиколил целия свят и видял какво ли не. Или поне така си мисли. Неговият баща – ученият д-р Ерик Ченников, от няколко години насам се смята за безследно изчезнал. От него няма ни вест, ни кост. Един ден обаче мистър Ченс ненадейно получава писмо от своя отдавна изгубен родител. Професорът е ситуиран на отдалечен остров в южната част на Тихия океан, отчаяно има нужда от помощта на своя син и иска незабавно да го види. Без въобще да му мисли, Ченс моментално стяга багажа и се отправя натам, за да се сблъска не с какво да е, а с необикновената технология, наречена Сигма. Това изобретение е резултат от тридесетгодишния труд на собствения му баща. То прави възможно комбинирането на два различни животински вида в едно чисто ново същество! Не е ли това невероятно? Но представете си само какво ще стане, ако едно такова чудо на науката като Сигма попадне в ръцете на някой ненормален злодей на име Ъптън Юлиус, който съвсем логично страда от синдром за завладяване на света. Тогава Хитлер пасти ще яде. Из целия свят ще плъзне армия от невероятни и невъзможни същества, които имат намерение да ни оглозгат до последния кокал. Някой, естествено, ще трябва да им се противопостави, нали? И кой друг, ако не Рекс?

3D RTS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Microsoft Game Studios
сайт	www.microsoft.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM 2 CD

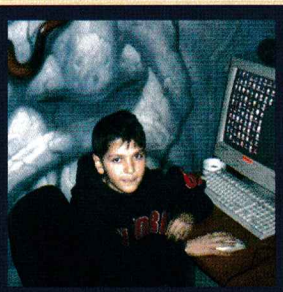
Същества, които само въображението ви може да роди

Най-забавната и увлекателна част от Impossible Creatures е моментът, в който трябва да съградите собствената си армия. Това не е особено трудна част, стига веднъж да привикнете с интерфейса на играта. Можете да създавате нови същества, комбинирайки не повече от две животни, представители на фауната из цялото земно кълбо. Като се започне от дребните и едва забележими мравки и се стигне до гигантските китове-убийци, общият брой на животните надвишава цифрата петдесет. В Impossible Creatures има слонове, хамелеони, шимпанзета, пирани, прилепи, бикове, камили, орли, бели акули, раци, богомолки и прочее. Всяко едно от тях има определен брой жизнени точки, защита, скорост, размер, видимост, тип атака и собствени специални умения като заравяне под земята, висока издръжливост, регенерация, силно обоняние и т.н. Правилната комбинация на отделни части на тялото на две същества, може да повиши или понижи тези характеристики и да съчетае техните специални способности. От вас зависи дали ще проявите чувството си за съобразителност и експериментаторската си природа или ще се доверите на готовите армии от мутанти, приготвени специално за хора, които или страдат от липса на свежи идеи, или просто нямат желанието да се занимават с подобни работи.

Аз лично бих ви посъветвал да си създадете собствени животинки, тъй като в противен случай рискувате да пропуснете най-интересния и забавен момент от Impossible Creatures – същността на играта, съставляваща 80-90 процента от нейната оригиналност. Освен това по този начин бихте могли да изберете най-правилната стратегия към успеха. Всичко ще е във ваши ръце, а броят на възможните същества е ограничен единствено от вашата фантазия.

Как става номерът?

Сега ще ви разкажа как точно действа технологията Сигма. Да речем, че искаме да кръстосаме лешояд и електрическа змиорка. Лешоядът, естествено, може да лети и притежава умение, което за кратък период от време увеличава атаката за сметка на защитата. Змиорката, от своя страна, може да плува и да обстрелва противниците си с електричество. Ако комбинираме правилно телесните части на тези две животинки, ще получим едно невероятно и ефикасно същество, което умее да лети, да стреля и заедно с това временно да увеличава ефективността на атаката си. След като го кръстите подобаващо – нещо от типа на "лешойорка" или пък "на батко/кака мутантчето", е време да го щракнем с фотоапарата и да създадем иконка, която ще го характеризира по време на игра. Целият този процес е необходим за създаването на една армия, която впрочем се състои от девет същества. След нейното изграждане имате възможност да добавите специален и доста информативен анализатор, който да ви покаже в изключителни детайли най-силните и най-слаби точки на вашия току-що пръкнал се взвод от хибридни изроди.


Ставри-победител по Counter-Strike на сървърите на клуб Цитаделата за месец декември

ЦИТАДЕЛАТА

всеки месец големи награди за най-запалените геймъри

ЦЕНИ: 1 ЛВ / 1 ЧАС НОЩНА МРЕЖА 4 ЛВ.

45 компютъра

София, кв.Слатина, ул.Слатинска, бл.20, тел:9714934

Високоскоростен Интернет през оптичен кабел

headoff сървъри

www.citadela.hit.bg

плащаш 1

ЦИТАДЕЛАТА

играеш 2 часа

Кампанията на Рекс Ченс

Сингълплейър кампанията на Impossible Creatures е една от най-силните страни на тази игра. Тя съдържа дълги и разнообразни мисии, в чиято основа умело са втъкани леко плоско чувство за хумор и увлекателен сюжет с елементи на изненада, които да ви държат в напрежение до финала на играта. Създава се усещането, че участвате в някакъв класически приключенски филм. Често основната ви цел в дадена мисия ще е да откриете и елиминирате противниковата лаборатория (която е представена като съвсем обикновен влак от 30-те години, но който може да лети). Преди това обаче вниманието ви ще е ангажирано с множество допълнителни и разнообразни задачки като спасяване на местното село от пожар, откриване на гориво или определен тип животно и прочее.

В самото начало на кампанията няма да имате достъп до нито едно от петдесетте животни. Те се разхождат спокойни и нищо неподозиращи из картите на играта. Работата на Рекс е да ги открива и да взима от тях генетични проби. Щом веднъж направи това, те ще са на разположение по всяко време за експериментални комбинации. Тук се състои и основната разлика между кампанията и мултиплейъра на играта. Ако в кампанията имате възможност да спирате играта на пауза, когато пожелаете, за да си играйкате с технологията Сигма, то в мултиплейър ще се налага да създавате армията си предварително или ще се впускате в битка с вече готова.

Зоопарк на ужасите

Impossible Creatures е напълно триизмерна и изключително красива игра с невероятно наситени цветове. Можете да бъдете сигурни, че крайните резултати от вашите експерименти ще изглеждат повече от детайлно – сякаш са едно неразделно цяло. Освен това ще са и добре раздвижени. Енджинът на играта поддържа и доста добри специални ефекти, чрез които умело са пресъздадени уникалните способности на повечето животни. За разлика от много други триизмерни стратегии в реално време, управлението на камерата е съвсем прилично. Имате пълна свобода на движение – можете да приближавате и да отдалечавате, да я въртите на триста и шейсет градуса и да променяте ъгъла от който наблюдавате терена. И всичко това става с една завидна простота и лекота. А ако не ви харесва, просто може и да не мърдате гледната точка и пак да нямате проблеми.

Що се отнася до звуковото и музикално оформление, оставам напълно ням. Не мога да измисля по-точна дума от "жизнен", за да определя саундтрака на Impossible Creatures. А дори и с моята примитивна саунд карта всеки звук от играта е кристално чист и ясен.

Като цяло Impossible Creatures е много добра игра. Но не съм убеден, че нейният геймплей ще се окаже достатъчно зарибяващ за широк кръг от почитатели именно поради тази своя различност. От друга страна, играта не предлага и кой знае колко задълбочени елементи на стратегия. Веднъж, щом си създадете една по-голяма армия, изнасянето на противника е въпрос на време.

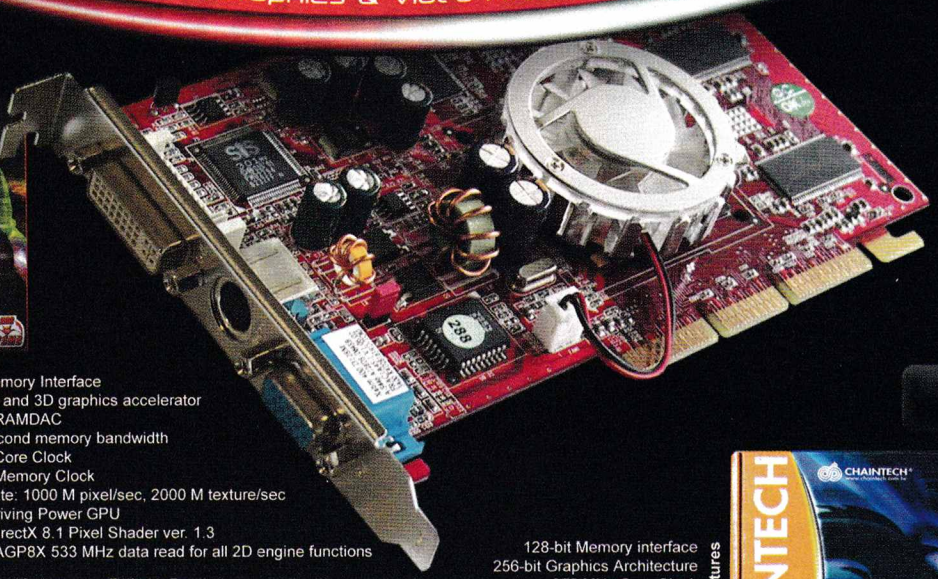
Въпреки това всеки, който търси една по-различна и забавна стратегия в реално време, в която може да даде воля на въображението си и в която почти всичко е възможно, може да прекрати диренията си. Това, от което се нуждае, се нарича Impossible Creatures. Без съмнение има какво още да се иска от играта, но и този път Relic Entertainment се представиха добре. С какво ли ще ни изненадат следващия? Само те си знаят.

Владимир Тодоров

CHAINTECH

AGP 2D/3D Graphics & Video Accelerators

www.adl.bg



A-S446

Interface 8x/4x AGP
Chipset SIS Xabre400
Memory 128MB DDR SDRAM

General features
128-bit Memory Interface
256-bit 2D and 3D graphics accelerator
375 MHz RAMDAC
8.0 GB/second memory bandwidth
250 MHz Core Clock
500 MHz Memory Clock
Peak fill rate: 1000 M pixel/sec, 2000 M texture/sec
8x8 Full driving Power GPU
Support DirectX 8.1 Pixel Shader ver. 1.3
Supports AGP8X 533 MHz data read for all 2D engine functions

Resolution	Colors	Refresh Rate
2048x1536	**8/16/32 bit**	**85/75/60Hz**

A-G481

General features
128-bit Memory interface
256-bit Graphics Architecture
275 MHz Core Clock
512 MHz Memory Clock
350 MHz RAMDAC (Integrated dual DACs)
37 Million Triangles/ sec
1.2 Billion Texels/ sec Fill Rate
8.2 GB/sec memory bandwidth
Video Processing Engine (VPE)

Interface 8x/4x AGP
Chipset Chipset nVIDIA GeForce4 MX440
Memory 64MB DDR SDRAM

General features
128-bit Memory interface
256-bit Graphics Architecture
270 MHz Core Clock
400 MHz Memory Clock
350 MHz RAMDAC (Integrated dual DACs)
34 Million Triangles/ sec
1.1 Billion Texels/ sec Fill Rate
6.4 GB/sec memory bandwidth
2 dual-rendering pipelines
4 Texels per clock cycle

Integrated dual 350 MHz DACs, drivers two independent CRT displays with crisp and clear image quality at 2048*1536 @ 75Hz

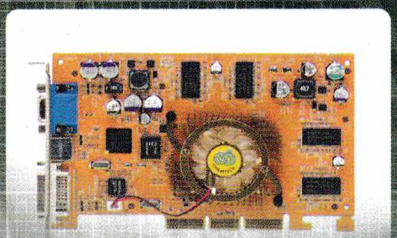
Integrated dual-channel TMDS transmitter DVI-D displays at resolutions up to 1280*1024
Integrated TV encoder supporting 1024*768 resolution

Resolution	Colors	Refresh Rate
1920x1200	**32 bit**	**60Hz to 85Hz**

A-G441

Special Edition

Interface 4x/2x AGP
Chipset NVIDIA® GeForce4 ™ MX440
Memory 64MB DDR SDRAM



General features
128-bit Memory interface
256-bit Graphics Architecture
250 MHz Core Clock
512 MHz Memory Clock (64MB)
500 MHz Memory Clock (128MB)
350 MHz internal RAMDAC
113 Million Vertices/ sec
4.0 Billion Texels/ sec Fill Rate
1.03 Trillion Operations/ sec

8.1 GB/sec memory bandwidth (64MB)
7.1 GB/sec memory bandwidth (128MB)
4 dual-rendering pipelines
8 texels per clock cycle

Resolution	Colors	Refresh Rate
2048x1536	**8/16/32 bit**	**75Hz**

CHAINTECH™

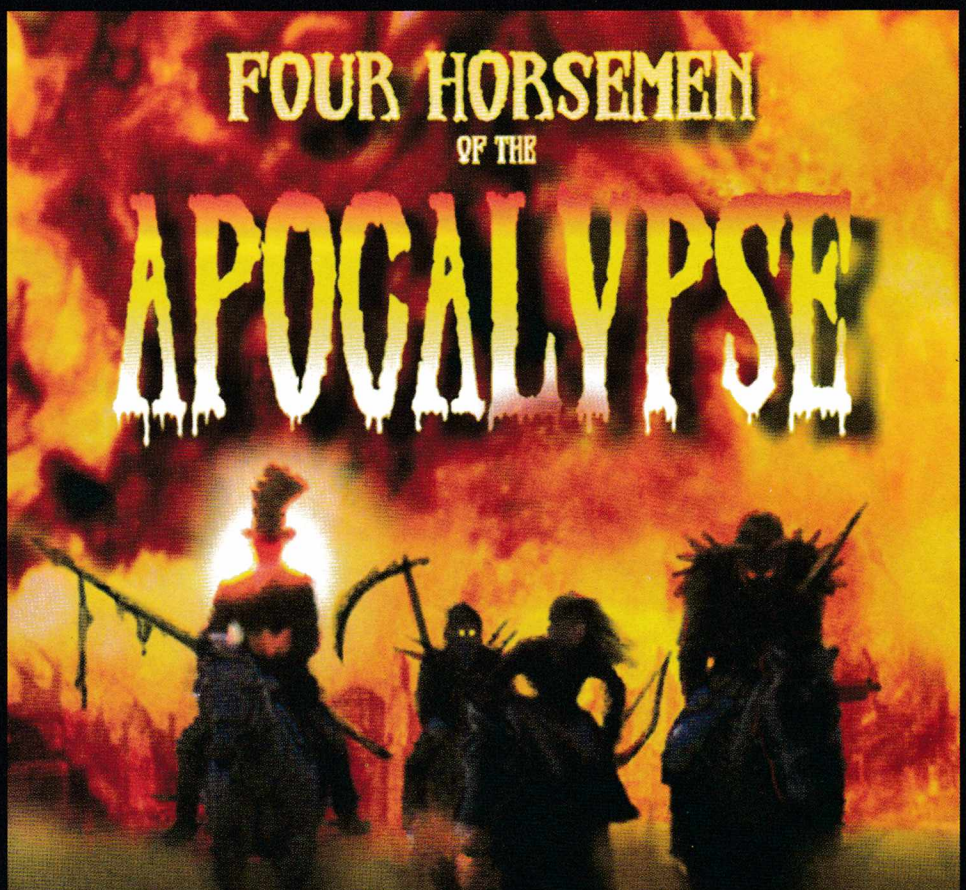
A-GX20

Interface 8x/4x AGP
Chipset nVIDIA GeForce4 Ti4200
Memory 64MB/128MB DDR SDRAM

computers ARGUS

www.argus.bg / E-mail: sales@argus.bg | Tel./fax: 66 90 28 / 65 72 43 / 66 01 71 / 66 01 72 / 66 01 73

FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE



Портите на Ада скоро ще се разтворят и четирите конници на Апокалипсиса ще ни погубят. Небето ще стане огненочервено, смрад на трупове ще се носи във въздуха, а земята ще се превърне в царство на Сатаната...

Според Светото писание и по-специално – Откровението на свети Йоан Богослов, поместено в Новия Завет и писано през I век след Христа, съвсем скоро огромна част от хората ще бъде погубена от невиждан досега Апокалипсис. Времето е близо. Човечеството ще бъде подложено на непосилни за него страдания и земята ще падне в нозете на Сатаната.

Вдъхновени от това тъмно пророчество и най-вече от видението за четирите конници на Апокалипсиса, 3DO решиха да сътворят своя собствена интерпретация на част от Откровението. И безспорен факт е, че тя, в лицето на Four Horsemen of the Apocalypse, е най-амбициозният им проект до този момент.

Вий, пред портите на Ада, всяка надежда тука оставете...

Наши дни. Черният час настъпи. Четирите конници на Апокалипсиса са освободени и никой човек не може да спре тяхната унищожителна стихия. Освен може би един "паднал" архангел. Отлъчен от Небето. Нежелан в Ада. Неговото име е Абадон (на английски Abaddon – можем да направим връзка с думата abandon, която в превод означава "изоставен"). Узнавайки за ужаса, който конниците са започнали да сеят из цялата земя и знаейки за последствията от древното пророчество, той решава да им се противопостави и да спаси обречения на унищожение грешен земен свят.

И видѣх, и ето сив кон, и върху него ездач, чието име беше смърт; и Адът следваше подире му...
[Откровение 6:8]

Four Horsemen of the Apocalypse ще бъде съчетание от мощен екшън и дребни елементи на приключение. Играта ще бъде базирана на изключително обещаваща бойна система. Под ваш директен контрол ще попадне архангелът Абадон. Той ще поведе битката срещу злото с всякакви мечове и огнестрелни оръжия. Впрочем ще може да изпълнява и различни комбинации от удари. Говори се, че техният брой ще е някъде между 20 и 30 и че ще се различават в зависимост от дистанцията между вас и вашия противник. Това, което ще отличава Абадон от обикновените хора, е умението да прилага Божия гняв. Когато използва тази способност, той ще е далеч по-силен, действието ще протича на забавени обороти, подобно на Max Payne, а довършващите удари ще бъдат къде-къде по-зрелищни. В общи линии играта се очертава да бъде нещо като смесица от филмите "Матрицата" и "Хелрейзър". 3DO са твърдо решени да ни потопят в една изключително мрачна, кървава и страховита атмосфера и да ни заведат в свят, населяван от грешници, фанатици и демонични създания.

Апокалиптичните конници

Злото, което ще ни дебне в играта, е олицетворено от образите на четири злокобни конници – Война, Глад, Смърт и Мор. Всеки един от тях се отправя в една от четирите посоки на света и има за цел да изтормози човечеството по различен начин.

А когато сне втория печат... излезе друг кон, риж; и на ездача му бе дадено да отнеме мира от земѣта, та човеците един други да се убиват...
[Откровение 6:3]

3DO си представят конника Война като гигантски боец, облечен в тежки метални брони. Почти всяка част на неговото тяло представлява смъртоносно оръжие. Глад пък е представен като хилещо се изчадие, което обича вкуса на плът и поглъща душите на хора, умрели от глад или жажда. Това пъклено създание е погубило повече хора от Война и Мор взети заедно.

Третият конник е Смърт. Като лидер на останалите трима, той комуникира с тях по телепатичен път, умее да ги усмирява с един единствен жест и измисля всички планове. Смърт не е нито лош, нито добър. Не се интересува кой ще победи на бойното поле. Важното е то да е осеяно с разлагащи се трупове.

Все още не са разкрити подробности около Мор – четвъртия конник. И тъй като в неговия скромен образ трудно могат да бъдат намерени някакви прилики с който и да е от четирите конници в Откровението, можем да си направим извода, че 3DO ще вложат най-много творческа енергия именно там... Той всъщност е тя – дългокоса красавица, която променя външния си вид и се превръща в ужасяваща твар. Тя ще бъде оз-

DARK ADVENTURE	
издател	3DO
сайт	http://www.4horsemen-game.com
излиза	есента на 2003

вучена не от кого да е, а от бившата порноактриса Трейси Лордс, взела участие преди години в сериала "Профайлър".

А когато сне третиѣ печат, чух трето животно да говори: дойди и гледай!
И видѣх, ето вран кон, и върху него ездач с везни в ръка
[Откровение 6:5]

Но Абадон не може и няма да се изправи сам-самичък срещу тези изчадия на Ада. Той ще трябва да потърси помощта на

трима смъртни избраници

Единият от тях е 18-годишно момиче, принудено да стане проститутка. То притежава свръхестественото умение да лекува. Вторият избраник е син на свещеник, надарен със способността да вижда демони, преобразени като хора. До този момент е успял да види сметката на 19 изчадия. За представителите на властта обаче той не е нищо друго освен параноик, изтрепал 19 невинни мъже, жени и деца. Последният смъртен избраник е корумпиран сенатор, вещ в силата на убеждението. Всъщност той е и виновникът за освобождаването на четирите конници.

В началото избраниците не знаят за своята предопределеност. Абадон ще трябва да ги просвети и да ги убеди в значението на своята кауза. Единствено с тяхна помощ той ще успее спре страховитите ездачи, които са нещо като своеобразни босове. Според 3DO избраниците ще изиграят ключова роля в геймплея на Four Horsemen of the Apocalypse. Няма да можете да ги контролирате, но те ще ви подкрепят със своите специални умения по един или друг начин в отделните етапи на играта и ще ви помогнат по пътя към финалния двубой със самия Сатана.

Магията на Холивуд

Както вече споменах, Four Horsemen of the Apocalypse е най-амбициозният продукт на 3DO до този момент. За да вдъхне живот на своите идеи, компанията е наела едни от най-добрите илюстратори на комикси и фентъзи книжки. Това са Саймън Бисли (работил за DC Comics върху Lobo, Batman и Judge Dredd и създал множество от кориците на списание Heavy Metal) и Дейв де Вирес (художник, творил за Universal Studios, Fleer Trading Cards, Marvel Comics и Tor Books). Наскоро към екипа на играта се присъедини и майсторът на визуални ефекти и четирикратен носител на Оскар Стан Уинстън, който ще консултира 3DO при оформянето на главните персонажи. Той е оставил своя отпечатък в Холивуд с работата си върху филми като "Пришълци", "Джурасик парк III", "Конго", "Краят на дните", "Нещото", "Терминатор 2" и т.н.

На всичкото отгоре хореографията и изпълнението на бойните сцени и довършващите удари ще бъдат създадени изцяло от екипа SmashCut Action, приложил своите забележителни каскадьорски умения при заснемането на филмите "Матрицата", "Гарванът" и "Боен клуб".

И видях, и ето бял кон, и на него ездач с лък; и даден му бе венец, и той излезе като победител, за да победи.
[Откровение 6:2]

Какво повече мога да ви кажа? По отношение на сюжет и визия Four Horsemen of the Apocalypse се очертава да бъде истински шедьовър. Остава да видим дали всички прекрасни идеи на 3DO ще бъдат успешно вплетени в геймплея на играта, която ще разтвори портите на Ада през есента на 2003 г.

Владимир Тодоров

Продължението на футуристичната ролева игра има потенциал да се окаже по-добро от оригинала...

Deus Ex 2 Invisible War

Почти не е възможно да не помните първата част на Deus Ex. Най-малкото защото играта определено си я биваше. Тя беше една от първите, които успешно комбинираха Action и RPG, беше с енджина на Unreal Tournament и отми срама от ION Storm, натрупан с "хитове" като Dominion: Storm over Gift 3 и мегаглупавата Daikatana, която не познавам човек дето да я е доиграл. Ако не я помните, ето малко припомняне за какво ставаше дума.

През 2052-ра светът е станал едно много опасно и хаотично място. Терористите ни най-малко не се притесняват да "си вършат работата" открито. Наркотиците, болестите и замърсяването на околната среда са проблеми с колосални размери, световната икономика е на прага на колапс...

Но не това е най-лошото!

Политическите организации са решени да постигнат старата си идея за тотално господство над света. И преценяват, че точно сега е моментът да действат! Началото на техния план е просто – разпространява се свръхопасна, генетично модифицирана чума, чиято ваксина – Амброзия, е тяхна ексклузивна собственост. Оттук нататък, който иска да оживее, ще трябва да е с тях. Който не ще – да мре. А вие, агентът J.C. Denton от организацията UNACO, с вградени в тялото и мозъка датчици и други екстри, тръгвате да се борите с това мазало по цял свят. Казвайки "по цял свят", говоря напълно буквално – USA, Париж, Тайланд, Area 51. Като се замисля – не звучи като нещо ново под гейм слънцето. Но пък който е играл Deus Ex, знае за какво става дума...

А какво ни очаква в продължението?

Първият въпрос, който си задава всеки от нас, е прост: кога, по дяволите, ще излезе това нещо? Отговорът на главния дизайнер Warren Spectaror е лаконичен и кратък: през втората половина на 2003-та година. Стискаме палци този срок да се спази! Вторият въпрос гласи: кога и къде се развива действието?

Deus Ex 2 започва 20 години след края на оригиналната игра. Т.е. приблизително 2072 година.

ACTION/ADVENTURE/RPG	
издател	IonStorm
сайт	www.deusex2.com
излиза	Втората част на 2003-та

Другият, не по-малко важен въпрос, е: какво ще е новото?

Като за начало – нови герои

Alex Denton. Името му се появи за малко в оригинала (Area 51). Приятел на Paul и J.C. 99% сигурно е, че той ще е главното действащо лице на DX2. По времето на първата игра е бил приблизително 5-годишен, сега направо си е мъж за женене. :) Израснал е в Чикаго. Но това е условно казано, защото как ще изглежда той, ще зависи от вас – в играта са предвидени възможности за промяна на цвета на кожата, косата, нанотек уредите, вградени в него, както и дори пола му!

J.C. Denton. Бившето главно действащо лице в DX ще е нещо като наставник във втората част. Предвидена е мисия, в която трябва да го спасите.

Paul Denton. Неговата роля в тази част засега не е изяснена. Знае се само, че той отново е на линия, независимо дали сте го спасили в Area 51 или не!

Tracer Tong. И в тази част очаквайте още лекции и поучения от учена-политик.

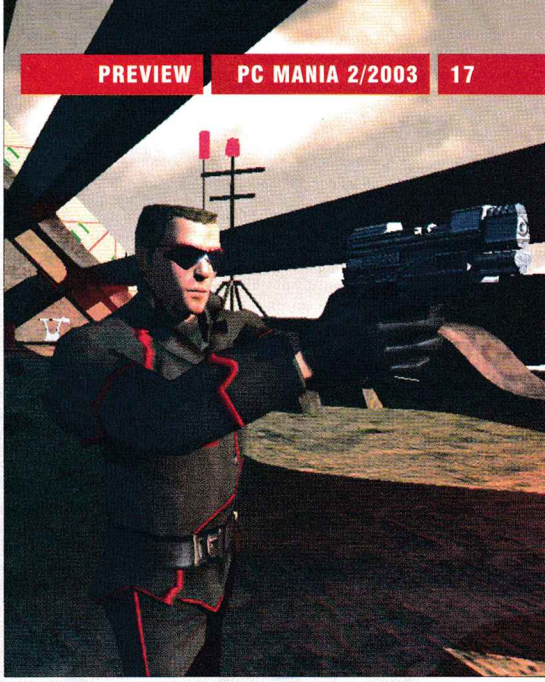
Nicolette DuClare. Енергичната приятелка от френски произход вече е пораснала и поумняла. Готова за действие!

Разбира се, ще има и попълнения и в лагера на лошите. Предвидени са подобрения на гадините от предишната част както и поне десетина нови противникови същества.

Визуално-технологичните нововъведения

са другата силна черта на Deus Ex 2. Играта ще бъде направена на основата на Unreal Warfare енджин, така че може да се очаква да видим всичко, за което сме мечтали на монитор. Става дума за свят, който е 10 пъти по-голям от DX 1, скелетна анимация, distance fog, specular highlights, текстури 2048x2048 и всички останали екстри с имена, които са едно от друго по-сложни...

Друго интересно нещо ще бъде AI-то на играта. То е подсилено от AI програмиста Paul Tozour, който е стар приятел с хората от ION Storm



и е работил с Doug Church върху изкуствения интелект за все още неизлязлата Thief 3. Той обещава, че всичко от третата игра за приключенията на крадеца Гарет ще присъства и в Deus Ex 2, но значително обогатено и разнообразено. Едно от най-странните AI функции, е така наречената "social contexts". Става дума за различно поведение на героя и всички NPC-та на място с много хора и в затворени пространства.

За да имат героите реална физика, ION са взели лиценз за използване на Havok енджина (www.havok.com). Той позволява супервисоко ниво на интерактивност с обектите в реално време. Падането на труповете при смърт няма да е просто сриване на пода. Авторите обещават, че ако това се случи на стълби, тялото ще се свлече по тях, сякаш и то, и стълбите са абсолютно истински. Предвидени са и инфрачервени сензори, които обаче да не ви засичат, ако сте стояли дълго време на студено място и тялото ви е охладено.

Ще може да се биете с каквото имате под ръка, както и да местите и носите различни предмети. Отново ще може да решавате всеки куест по няколко начина, а изобретателността ви ще бъде оценена подобаващо. ION Storm, отново се опитват да излязат едни гърди напред, постигайки максимално истинско осветление и озвучение.

Нито една сянка в нашия свят няма да е статична

скромно казва Harvey Smith.

На тема звук мога само да спомена, че вратите ще могат да се затварят по два-три начина – с шут, с ръка и с две ръце. При последния начин врагът няма да ви чуе, дори и да е на половин метър от нея. Но може и да усети по сянката или светлината. :) Идва обаче ред на един от проблемите – на каква машина тази игра ще бъде playable? За момента се твърди, че последните версии на GeForce 3 или Radeon в комбинация с най-новите процесори и много памет ще са достатъчни, за да ни падне шапката, когато си пуснем играта. От офисите на ION Storm обаче ни предупреждават, че ако на нашата машина UT 2003 върви нормално, това не е гаранция, че DX2 ще се държи еквивалентно. Причината са промените, които в момента се правят по Unreal Warfare енджина. Не е най-добрата новина, но нищо не може да се направи за жалост. Това има и добра страна – Unreal Tournament 2003 editing tools ще работят без проблем. ;)

А дали ще може да се паткате с другарчета? Засега никой не обелва дума по тази тема, колкото и запитвания да има. Но отговорът за жалост е: по-скоро не. За наше успокоение са предвидени няколко начина за завършване на играта...

Всичко, казано дотук, звучи повече от перфектно. Но както винаги, има едно НО. Какво ще стане, ако не се спазят сроковете? Ами ако повечето от тези запланувани неща не се осъществят? Ами ако това е поредният маркетингов трик от страна на поредната гейм фирма? Ще изчакаме да стане юни-юли и ще видим! Ако нещо не е така, както беше обявено предварително, лично ще поведа тълпи разгневени фенове на PC Mania и DeusEx към офиса на ION Storm в Остин с цел разгром, побой и линч!

Пеню Дачев

НАЙ-ЛУКСОЗНИЯТ ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ В ЦЕНТЪРА НА СОФИЯ

:-) ЕЛАТЕ ДА СЕ УБЕДИТЕ САМИ :-)

75 PC
AMD PALOMINO 1600MHZ
256 MB DDRAM
19" SAMSUNG FLAT
Optical Mouse Logitech
3COM Network
супер климатизация

ЧАТ БАР :)

цена за час - 0.99 лв.
нощна мрежа - 4 лв.
сутрешна мрежа - 2 лв.

Трупайте часове - получете отстъпка 10% 25% 50%

Адрес: ул. "Ангел Кънчев" 1 (до ESCAPE) тел: 980 80 79

Неволите на кмета

SIM CITY 4

Засаждането на дървета и основаването на нови човешки поселения изисква определени специфични познания, доза късмет и много, много нерви. Предполагам, че колкото и да са красиви блатната растителност или пък чукарите на Родопите, условията, които те предлагат, не са от най-подходящите за отглеждане на череши или за съществуването на малка популация от наследници на Адам и Ева. За съжаление изнежените от векове цивилизован живот хомо сапиенси изискват немалко грижи и отчайващи странности от рода на топла вода, електричество и автобусни спирки. Ако все пак се решите да станете основател на нещо като село, махала или пък Нови Бристол, добре е първо да загреете на сухо. За целта ще са необходими няколко зимни дни, освободени от ангажименти, сносен компютър и настоящата игра – четвъртото издание от серията Sim City.

Както и предходните части, това е едно типично произведение, в което

героят се прави на кмет

изправен пред пустош, върху която трябва да построи и развие нормално функциониращ и просперираш град. При това в историята се включват всичките малки детайли: данъци, полиция, градски транспорт и т.н. Има една дреболия, с която трябва да се съобразите: пряк контрол може да се осъществи единствено върху обществените сектори и част от природата. Бройката на жителите, развитието на промишлеността и търговията зависят основно от създадената от играча среда и условия за живот. Големите цветни лехи и ниските данъци просто привличат като магнит хората и капиталите.

Но за да се стигне до там, обикновено се изискват талант и много, ама много време. Действието на всяка нова мисия тръгва от една сравнително голяма територия, разделена на парцели. Всяко от парчетата е достатъчно, за да развиете напълно сносно по размери поселение. Първоначалният релеф на земята е зададен от самата игра, но наша милост разполага с възможностите да създаде свой собствен свят. При желание може да се импортира и картата на някой световен мегаполис. На разположение са географо-релефни съответствия на Ню Йорк, Лондон и тем подобни урбанистични кошери. Хубавото е, че на каквото и да се натресете, имате възможност за промени от всякакъв вид.

Преди да седне на градския трон

героят за кратко изпада в нещо като пълен god mode. Дава му се възможност за издигане на планини, подравняване на терени, прокопаване на каньони, поставяне на растителност и животни, фини донастройки на терена с ерозия и т.н. При добро желание и малко практика всеки би могъл да докара картата до съответствие със селото на баба и дядо.

За съжаление със започването на общинската игра наша милост отново слиза на равнището на обикновения кмет и губи значителна част от божествените си възможности. Нещата, които остават от предната ви почти свръхестествена сила, са единствено природните стихии и няколко сериозно обезсилени тераформиращи способности.

Но дори и в този случай градоначалната същност на наша милост е малко странна по съвременните стандарти за това що е туй общин-

ECONOMIC SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 2 CD
издател	Maxis / EA
сайт	http://simcity.ea.com/
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

ска власт. Нещата, на които е способен играчът, отговарят по-скоро на класически средновековен деспотизъм, отколкото на миролюбиво избран демократичен кмет. Не че разполагате с крепостни селяни, но свободите за действие са далеч по-големи от реалното. Само възможните машинации с бюджета и инфраструктурата са неща, които ги е нямало и в най-мрачните, буйни и корумпирани години на местното самоуправление.

Иначе

строенето на града

започва сравнително невинно: с определяне на част от бъдещите жилищни търговски и индустриални парцели. Достъпните за пряк строеж неща са свързани основно с инфраструктурата и обслужването (пожарни, полицейски участъци, електрически централи и т.н.). Заводите, жилищата и магазините си се строят и развиват сами. Ако в града се появи нужда от някаква нова площ (била тя обитаема, промишлена или комерсиална), веднага се появява индикация. Интересното е, че с течение на времето и разрастването се появяват и допълнителни архитектурни бонуси. В играта бъка от постройки, които не могат да бъдат издигани в самото начало. Сред тях са научни центрове, увеселителни паркове и други подобни глезотии. Колкото и да не се вписват в повечето градоустройствени планове, институциите от тези видове имат солиден принос за общото добруване на вашето градче.

Благоустройството на поселени-

ето е нещо, което наистина не трябва да бъде преследвано. Издигането на паркове и плажове качва настроенията и червените точки на града. За съжаление някъде тук се намира и една от неприятните уловки в Sim City 4. Колкото и да са грандиозни вашите помисли, възможностите често са повече от ограничени. Основната пречка пред осъществяването на повечето начални фантазии е количеството на

финикийските знаци в хазната

Единственото нещо, което решава частично проблемите, са местните данъци и обществени разходи, които можете да регулирате. Играта и с двата фактора е твърде опасна. Ако качите таксите, настроението пада. Намалява се и стимулирането на промишлеността. Ако пък се понижат твърде много, харчовете в цялата система започват да дават грешки, докато в края на краищата някоя нейна част не загине.

Тук на помощ идва едно от големите плюсчета на играта. В Sim City 4 е налична прекрасната възможност градът да бъде представен схематично така, че играчът да открие проблема по максимално бърз начин. Макар че опцията не е нова (има я и в много други заглавия) в случая тя е визуализирана повече от прекрасно. Вариантите са множество – за електричество, медицински услуги и т.н. Зловредните участъци, които имат проблеми с водата, пътищата и т.н. също се виждат от километрични разстояния. Освен това играта разполага и с няколко важни индикации. Определено една от тях е доверието в кмета. Някъде по средата на менютата се намира мъничък рейтингомер. Състоянието му е в пряка зависимост и от количеството на населението.

За радост повечето от проблемите могат да се решат (макар и временно) с построяването на някоя нужна сграда, взимането на заем или прилагането на малко по-брутални мерки (най-впечатляващите, на които сте попадали някога).

За разлика от предните серии, тук присъства явен и мощен деструктивизъм. Докато в повечето игри отстраняването на нежелани единици и сгради се свежда до последователност от кликания, в SimCity 4 играчът разполага с мощен арсенал от

средства за масово унищожение

Списъкът на призоваваните природно-артефактни катаклизми включва торнадо, пожар, вулкан, светкавица, метеор, гигантски робот-убиец и земетресение. Някои от чудесата имат сравнително локално действие: подпалването и електроизпържванията водят до единични загуби. За сметка на това останалите пет бедствия надминават по мощност повечето атомни бомби и оръжия за масово поражение, от която и съществуваща стратегия в реално време. Еквивалентът на Везувий в Сіт City 4 е способен да унищожи малко градче, а метеорът – поне половината от него.

Най-забавни са механичното чудо и торнадото. Веднъж паднали на земята, те подлежат на контрол и мо-

гат да бъдат изразходени, в която посока си пожелаете. При това престоят им е сравнително продължителен, употребата им е препоръчителна единствено за укрепването на нервите на хора с разклатена психика.

За по-нетърпеливите е монтирано малко "червено копченце". При натискането му над града се стоварва нещо като супа от светлина и тържествена музика. В резултат на това от мястото изчезват и най-солидните следи на човешката цивилизация. Последната част от агонията е свързана най-вече с реплика от рода на: нашият кмет е изчадие адово!

Това и всички други събития с по-голяма важност се извеждат в малък прозорец в дъното на екрана. Пак там са и иконите за

съветниците на наша милост

Малките човечета дават акъл и в доста от случаите имат право. Често в съветите им присъстват линкове, които водят до разделите, които се нуждаят се от проверка.

Управлението на всичките чудесии е сравнително лесно. Има си множество хубави копченца, ориентацията из които е наистина лесна. Основните секции на менюто са разделени на три части – божествена, кметска и sim-ова. В последната играчът може да импортира и създава малка част от гражданите. Ако сте играли на игра, която започва със Sim, и сте запазили част от човечетата, то те могат да бъдат използвани. Има и приятен help, който дава добра представа за посочените от играча детайли.

Скоростите, с които може да се действа, са три: нормална, ускорена и турбо мега. Като за начало препоръчителна е средната.

По отношение на техническата част:

Графиката на Sim City 4 е натруфена максимално

така че можете да видите дори разхождащите се пешеходци. Сградите, улиците и всичко останало е нарисувано по един много приятен начин. Прогресът спрямо предшествениците е явен, макар че идеалът е все още далеч от хоризонта. Част от спецефектите при зуумната гледка са твърде тромави и понякога практически отсъстват.

Ако пък играчът реши да се отдаде на разрушения, едва ли ще остане зарадван от картинката. Падането на постройките и паниката сред населението са твърде дървени. Може би единствените шарении, които си заслужават, са малките летящи облачета, градският трафик, летищата и сцените с фойерверки.

Като хардуерна поносимост играта е сравнително лека. При средна до висока машина няма да има никакви запъвания. Sim City 4 ще тръгне и на по-стари щайги. Единствената пречка в случая ще бъде приближението на камерата. При увеличаването на мащаба е възможно леко дву- или трисекундно забиване.

За радост при другата основна съставка – звука, не съществуват подобни "отрицателни" екстри. На пръв поглед аудиото не се отличава много от тоновете неща, за които можете да се сетите (всевъзможните зевсове, емперъри и компания). На втори обаче се оказва, че аудиофонът и ефектите са наистина, ама наистина, приятни. В някои отношения музиката напомня на всевишния сайбърпънк "Blade Runner".

Като цяло играта е хубава и прилича на някое от онези влизащи под кожата занимания, които, веднъж започнати, завладяват съзнанието седмици наред. Ако сте попадали на подобни игри, задължително си намерете и тази. Едно тримесечие джиткане не ви мърда със сигурност.

Сергей Ганчев

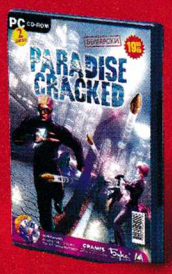
ЗАСЛУЖАВА СИ ПАРИТЕ!

19,90 лв

изцяло на БЪЛГАРСКИ

ДЖАЗ И ФАУСТ

Уникалното в куеста "Джаз и Фауст" е, че предлага две игри в едно. Стартирайки приключението, трябва да изберете вашия герой. Всеки от двамата (Джаз или Фауст) е много различен и общото между тях е само в жаждата им за приключения и труднопостижимите мечти.

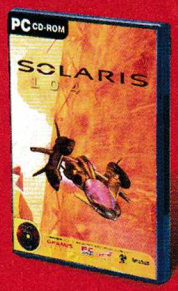


19,90 лв

изцяло на БЪЛГАРСКИ

PARADISE CRACKED

Paradise Cracked е тактическо RPG, чиито сюжет е вдъхновен от филми като "Bladerunner", "Matrix" и "Ghost in the shell". В бъдещето всичко се контролира от суперкомпютър, който решава световните проблеми. Един хакер случайно се усъмнява в тази идилия...

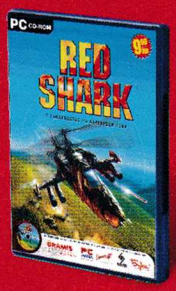


9,90 лв

с ръководство на БЪЛГАРСКИ

SOLARIS 104

В далечното бъдеще извънземни раси водят борба за надмощие в Галактиката. Вие трябва да влезете в ролята на новобранец №104 и да спасите Земята като унищожите генератор, разположен в ледения свят Bothrops. За да достигнете до него, ви предстоят 13 трудни мисии.



9,90 лв

с ръководство на БЪЛГАРСКИ

RED SHARK

Red Shark е екшън, в който управлявате тежковъоръжен хеликоптер Ка-50. За да преминете успешно играта, трябва да изпълните 15 мисии. Действието се развива на 250 кв.км. Управлението и настройките са опростени и не изискват специални познания и опит от предишни игри.

19,90 лв

изцяло на БЪЛГАРСКИ

ECHELON

Echelon е екшън-симулатор с футуристични изтребители. Вие сте пилот на Галактическата федерация, нападната от агресорите от планетата Велиана. В озвучаването на играта участват 9 актьори, които дублират над 1500 реплики и 4 клипа.

19,90 лв

изцяло на БЪЛГАРСКИ

ECHELON: WIND WARRIORS

ИЗЛИЗА ПРЕЗ ФЕВРУАРИ

Продължението на Echelon! Този път главният герой е Джейсън Скот – един от най-добрите пилоти в Галактическата федерация. Предстои ви да преминете над 50 нови мисии. Този път ще може да летите и в градове. Много нови юнити и оръжия.

СКОРО!

Фентъзи RPG, действието на което се развива в огромна вселена, населена с хора, елфи, джуджета и немъртви. Главният герой пътува в пространството с помощта на магически портали и успехът зависи не само от бойните, но и от търговските му умения. Девет магически школи ви дават възможност да усвоите магии, които ще ви помогнат при пътешествията в над сто града. Пет гилдии, различни богове, огромни количества оръжия и доспехи... Какъв ще станете? Честен търговец или ще изберете трънливия път на разбойник, отправил предизвикателство към боговете? Нелинейният сюжет ви дава възможност да направите своя избор между Доброто и Злото.

ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, METRO, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Издател на споменатите игри за България е PC Mania. GRAMIS е търговска марка на PC Mania. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56, тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

Алиса опипа почвата и скоро в гейминдустрията ще нахлуят още мрачни приказки

След като преобрази Страната на чудесата, Американ МакГии насочи неукротимата си фантазия към друго приказно царство – страната на Оз. И докато всички се питат дали ни предстои да видим Дороти със сатър в ръка, ние ще се опитаме да хвърлим малко светлина по въпроса.

Story

Във времената преди познатите ви истории за страната на Оз царството бе потънало в мрак. Злокобни сенки тегнеха над земята, разкъсвана от разрушение и войни. Магия обезобразяваше хората в градовете на Дъвчащите, които, самозабравили се в ожесточението си да победят, изобретиха страховити парни машини. Величествените замъци на Оз тежко се сринаха под ударите на тези зловещи военни съоръжения.

Каква беше причината за всичко това? Тези, които помнеха, отдавна бяха мъртви. Малцина знаеха истината. Всички раси подхранваха жаждата за кръв и война. Дори някога благородните магьосници бяха обезумели в жестокостта си...

Управляващите избраха герой, който да спаси страната от гибел.

Избраникът бе човек, дарен с магическа сила. Негова бе задачата да спаси народа...

Кога?

След успеха на Алиса Американ МакГий създаде собствено студио със странното име Carbon 6. Първата игра, която те ще издадат, е именно American McGee's Oz. Тя ще види бял свят най-рано в края на 2003-та или началото на 2004 г. и ще се разпространява за PC и X- Box...

Освен че е известна развръзката, която, както видяхте, е с напълно нова история и няма допирни точки с оригиналния роман, има и друга информация за играта. Тя е оскъдна и подлежи на възможни промени в бъдеще. Въпреки че не е много приказлив за предстоящия си проект, МакГий развързва език и споделя, че играта ще има уникален арт-стил. Подобно на Алиса, той ще е вдъхновен предимно от оригиналните илюстрации на поредицата от 13 книги (от които вероятно само две са известни на повечето читатели).

За разлика от предшестващото я приключение обаче Оз ще има по-отворен край, подобно на Zelda64 и GTA3. Енджинът на играта не е създаден специално за нея. Създателите ще използват готов второ поколение енджин за XBox игра, разработван от друго студио и за нуждите на Оз. Конкретното заглавие обаче няма да бъде обявено засега.

Новата игра на Американ МакГии е всъщност това, което е имал в главата си, започвайки работа по Алиса. В интервю той казва, че просто по времето, когато е излязла Алиса, Оз нямало да бъде посрещнат с нужния възторг, докато сега хората ще го приемат по-добре, защото вече са подготвени. Според създателите си новата игра ще има прилики с Алиса, но ще е подобрена откъм трудност и разнообразие в пъзелите (които, практически погледнато, поне според мен, отсъстваха в Страната на чудесата за сметка на интензивната патаклама). Геймплеят

ACTION ADVENTURE	
издател	Carbon 6
сайт	http://www.carbon6.com/
излиза	края на 2003-та

ще е екшън-адвенчър ориентиран, но с повече елементи на мислене и решаване на загадки. Историята ще се движи предимно линейно, но мини куестовете ще могат да се преодоляват по различни начини, което би трябвало да разнообрази действието.

Героите

които ще населяват измисления свят, ще са не само познатите ни жители от света на Оз, но и нови абсурдни същества, родени във въображението на Американ МакГии и Carbon 6. Самата страна на Оз също ще е поукрасена и разширена, така че да включва нови места освен споменатите в книгата. В това отношение Американ МакГии отново сравнява разнообразието с куест.

Освен това се очаква пазарът скоро да бъде залят със серия играчки и какви ли не щуротии, които да зарибяват феновете. Дори вече можете да поръчвате online някои от джунджуриите, въпреки че е малко странно, че те ще се продават по-рано от самата игра... Всъщност не е толкова чудно – рекламната кампания на играта е с чудовищни размери. Ще можете да закупите играчки, саундтрака, дори книга! Има слухове и за филм, но като се има предвид, че екранизацията на играта Алиса е все още до под кривата круша, Оз май ще трябва да се нареди на опашката, ехидно казано :). Припомням, че за ексцентричната версия на Алиса на големия екран още не са се навили подходящи сценаристи и затова проектът е временно замразен...

След малко повече от пет месеца работа по American McGee's Oz конкретната информация за играта все още е доста нищожна. За мое огромно разочарование г-н МакГии е на мнение, че потребителите са вечно недоволни и за да не мрънкат те, че сам е прехвалил играта си (след като явно е преценил, че всичко, което може да се каже за нея, са невероятни суперлативи – колко скромно от негова страна...:-)), той е решил просто да не ни казва НИЩО предварително. Лично аз обаче мисля, че така имаме още по-основателна причина да мрънкаме...

Но щом чичко МакГии казва, че толкова инфо ни стига, явно ще трябва да се примирим. За едно поне е прав – колкото по-малко знаем за играта, толкова повече искаме да я имаме час по скоро!

Лили Стоилова

Изчистете ръждата от каските и смажете винтовките...

Wolfenstein Enemy Territory

Пукването на пролетните дни води до редица странновати събития и ритуали. От пиенето на саке (слаба огнена вода с неприятен вкус, популярна в Страната на изгряващото слънце) пред токущо разцъфнала вишна, през първата за сезона гонитба с недоспала и гладна мечка, до безкрайното джиткане на няколкото излезли в следколедното мъртвило игри. Слава богу за момента има шанс периодът март-април-май 2003 да бъде особено знаменателен за геймфеновете. Едно от очакваните неща е поредната част на всевишната серия Wolfenstein. Година след Return to Castle Wolfenstein машината се завърта отново за следващата порция в стил B.J. Blaskowitz. Евентуалното, деветдесет и девет процента сигурно име на бъдещия 3D шутър е Enemy Territory.

Подобно на предния епизод,

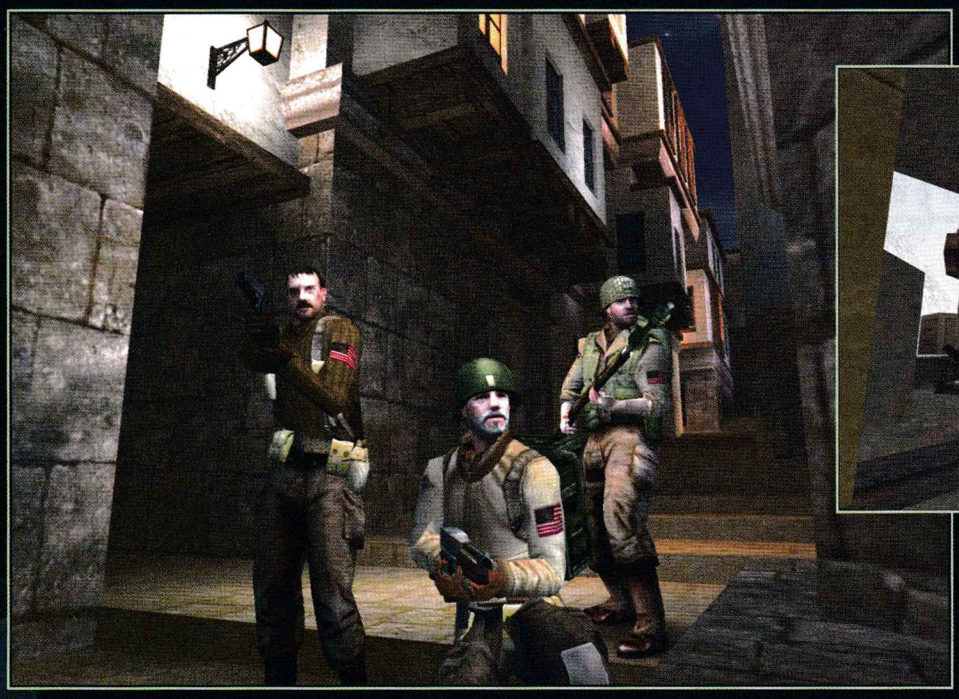
триизмерното чудо е поверено на цяло стадо разработчици

При това основите неща – сингълплей и мулти се правят отново от две съвсем, ама съвсем различни фирми. Единичните мисии са поверени на Mad Doc Software, докато масовите мелета носят подписа на Splash Damage. Кашата се забърква допълнително от продуцентството на id Software. А целият този хаос се надзирава и публикува от Activision.

Както изглежда, подобни комбинации имат странни последици. По един или друг начин творческата радиация се е развихрила като изтървана. В резултат на това някои от очакваните бъдещи мутации са доста грандиозни. Оригиналният Wolfenstein ще претърпи сериозни промени и в двете си вариации – самостоятелна и групова. Макар и относително казано, соловата част ще е с най-много новости.

Историята на бъдещата игра ще се върне в назад годините – към началото на Втората световна. Експанжънът ще съдържа към двадесетина епизода. Играчът за пореден път ще влезе в ролята на B.J. Blaskowitz. В случая героят няма да

3D SHOOTER	
издател	Activision/id Software
сайт	www.activision.com/games/wolfenstein
излиза	пролетта на 2003-та



действа соловo, а ще се мъкне с малък екип командоси. По незнайни причини някой е решил да разнообрази ситуацията с шест подопечни приятелски бота към всяка отделна мисия. Преди което и да е начинание играчът ще има възможността да избере екипа, с когото да тръгне.

За добро или лошо (според някои очевидци) част от нивата ще приличат на

нещо, излязло от мултиплейърните секции

На места "съотборниците" ще бъдат нужни по чисто технически причини: отваряне на врати и разчистване на пътя (нещо като учените, охранителите и войниците в Half-Life). Така че самостоятелните изпълнения "и сам воинът е воин" ще отидат в трета глуха.

Но за да не бъде шокът пълен, авторите са се постарали да осигурят няколко облекчения. Твърди се, че новият интерфейс ще бъде изчистен максимално. Здравото меле не ще бъде помрачено от досадни и претрупани менюта за командване на съекипниците, които да ви струват изхода на битката. Допълнително дизайнерите се надяват, че ще успеят да докарат интелигентността на ботовете до ниво, отговарящо в по-голяма степен на нашите си живи играчи. Крайната цел е желанието за отгърмяване на изкуствените нови другарчета заради тъпоумно поведение да намалее значително. Ако не през цялото време, то поне в първия половин час игра.

Друг съществен момент, който ще стресира влюбените в класиката, е

смъртта

Ако наша милост бъде отстрелян, ще има два варианта за действие. Номер едно е да бъдете реанимиран от медика на групата, а номер две – да се върнете в началната точка на мисията. Каква ще е разликата и доколко това ще е винаги възможно, все още не може да се каже. Вероятно при съживяване от медика ще можете да разчитате само на част от своето здраве. Предполага се, че Enemy Territory ще има и поне няколко нови препятствия, които да върнат тръпката от save/load системата.

Иначе едно от малките сигурни неща е отсъствието на немъртвите гадини, които бродеха из Return to Castle Wolfenstein. Всичко вражеско, пред което ще се изправят силите на доброто, е малко или повече дишащо. Единственото, което ще навява тежките готически спомени, са няколко от мисиите, които ще бъдат разпръснати из северните части на Африка.

По отношение на мултиплейърната част основните очаквани промени са две.

Първо: ще се въведе нова система за умения и качества. Всеки играч ще разполага с няколко основни характерни черти (леки оръжия, тежки оръжия, поведение в битката, инженерни и медицински способности). В зависимост от действията и трупането на бонусчета всяко от нещата ще може да бъде ъпгрейднато. Максимумът на нивата ще е пет.

Втората новинка е появата на

нов клас солдати: covert ops

Основната част от техния арсенал ще се състои от заглушени пушка и автомат. Една от способностите им ще бъде разпознаването на хвърлените от инженерите мини. Друга и може би най-забавна част ще бъде тяхната възможност за носене на чужди дрехи. Подобно на Hitman 2 играчът ще има вариант за преобличане и заблуда на противника. За съжаление прикритието ще остава в сила единствено при условие, че героят не стреля. Следващ минус е, че предрешеният няма да разполага с идентификацията на противника. Ако по време на игра бъде погледнат от вражи солдат, името му няма да бъде изписано над главата. На последно място издайничеството ще бъде допълвано от оръжието на новия клас бойци. Засега се планира то да запазва оригиналния си вид и да не се подменя с пушкало на вражеската страна.

Другите промени в мултиплейъра ще бъдат предимно козметични – изменение в имена на класовете и още едно-две неща в същия дух.

По отношение на визията Enemy Territory ще използва старата основа на

Quake 3

Не се предвиждат никакви сериозни графични и аудио катаклизми. Външността на Return to Castle Wolfenstein ще се запази. Интересното е, че в инсталационния диск на експанжъна ще бъдат включени всички основни шукаритети. Той ще е съвсем отделен продукт, който няма да има нуждата от наличието на предварително инсталирания предшественик.

Онова, на което можем да се надяваме след цялата тази канонада от бъдещи промени, е евентуалният добър резултат. За съжаление до известна степен нещата понамирисват и на риск. Твърде много от детайлите по Enemy Territory изглеждат прекалено новаторски и малко не на място. Малкото, което може да ни крепи в момента е, че милата игра ще се изсипе на пазара съвсем скоро – някъде след два три месеца. Гаранцията за това идва основно от факта, че твърде много хора са виждали бетите. Тъй че ще чакаме.

Сергей Ганчев

RISE OF NATIONS

Rise of Nations е със сигурност едно от най-интригуващите стратегически заглавия, които се чакат през следващите месеци. От една страна, издател е Microsoft, които досега са доказали нюха си за истински хитове именно в този жанр. От друга, създател на играта е компанията Big Huge Games на Брайън Рейнолдс, работил по хитове като Colonization, Civilization 2 и Alpha Centauri.

Rise of Nations е почти готова и по всяка вероятност ще ни зарадва още през следващия месец. Най-общо казано, тя представлява опит за комбиниране на елементи на походова с реално-времева стратегия. Източниците на "вдъхновение" са Civilization и Age of Empires, като резултатът ще е повече от любопитен. Rise of Nations проследява развитието на човечеството от каменната ера до наши дни. Играчът преминава през общо осем епохи на развитие с избраната от него цивилизация.

Това не е първият опит за създаване на стратегически походово-реално-времеви микс. Точно преди около година нещо подобно се опита да стори Empire Earth. Макар че беше посрещната положително от геймърската критика, играта имаше един основен проблем — беше прекалено усложнена и на места чак досадна. Поучила се от грешките на другите, Rise of Nations обещава значително по-динамично развитие, типично за реално-времевия жанр.

Рънъть прай борбътъ...

На външен вид Rise of Nations изглежда и прилича силно на Age of Empires. Макар че графичният енджин ще бъде изцяло триизмерен, камерата е фиксирана подобно на новопоявилите се WarCraft и Age of Mythology. И в Rise of Nations ще се наложи да събирате ресурси, с които да обучавате нови единици и да строите съответните сгради. Дотук са обаче сходствата. В новия продукт на Big Huge Games ресурсите — а те са дърво, храна, метали и нефт (в по-късните етапи на игра), са безкрайни. Достатъчно е да построите дърводелски лагер или мина до гора или планина, и вашите работници ще се занимават със събиране на материали, докато не решите, че е време да се захванат с друго.

Интересно нововъведение при управлението на суровините е т.нар. slot система. Така, ако разположите мината си до голяма планина, в нея ще могат да работят примерно осем миньори. Ако пък поставите дърводелския лагер близо до няколко самотни дръвчета, с тази задача ще се заеме един-единствен дървосекач. Управлението и поставянето на тези структури ще трябва да е добре премерено, тъй като техният общ брой е ограничен. Същото се отнася и за земеделието. Ще можете да построите до пет ферми в един град.

Мегаметрополис

В един град ли? Да, в Rise of Nations ще управлявате не просто един град, а няколко, като по този начин ще разраствате своята империя. Общият брой на градовете, които можете сами да построите, е ограничен до осем. По-нагоре можете да се развивате чрез превземане на вражески селища или чрез умело разработване на технологичното ниво.

Науката има особено голямо значение в Rise of Nations. Благодарение на подобренията, които разработват вашите учени, ще бъдат възможни ъпгрейди както на сградите, така и на самите единици. Например вашите работници ще могат да носят повече дърва или да копаят по-бързо руда.

С науката е свързан друг основен показател в играта — знанието. За да повишите показателя си за знание, ще трябва да построите университет, в който ще могат да се трудят усърдно до осем учени. Колкото по-голямо знание притежавате, толкова по-бързо ще можете да придобивате нови и нови умения. Звучи ли ви познато? Да, системата функционира точно като науките в Civilization.

От класиката на Сид Майер са и други заемки. След като ресурсите са безкрайни, логичен е въпросът: "А защо да не си тренирам 200 селяни, които да събират дърва, храна и руда, докато аз изграждам армията си?". Това не е възможно, тъй като в Rise of Nations единиците не трябва да остават с празен стомах. Вся-

REALTIME STRATEGY	
издател	Microsoft
сайт	http://www.microsoft.com/games/
излиза	пролетта на 2003-та

ка следваща от даден тип струва повече храна. По този начин се регулира общият брой както на войниците, така и на работниците. Познати от хита на Сид Мейър са и специалните ресурси, които могат да бъдат търгувани срещу злато.

Границата – най-добър приятел на граничаря

В Rise of Nations е въведена и национална граница. Това е линията, която заобикаля владенията ви. Националната граница може да се разширява, ала може и да се свива. Най-лесният начин за разширяването ѝ е построяването на нов град. Вече обаче стана дума, че общият брой на градовете е ограничен на осем. Ето защо има още три начина за уголемяване на империята ви. Първият е построяването на укрепления, подобни на крепостите в Age of Empires. Вторият начин е откриването на нови технологии, които позволяват увеличване на територията. Третият — вече се досещате, е превземане на противникови земи.

Воденето на битки в Rise of Nations е любопитна комбинация между бойни единици а ла Age of Empires и тактики а ла Civilization. За да постигнете успех в сражение, е наложително да изградите достатъчно балансирана армия. Подобно на AoE, войски от еднотипни единици са лесно уязвими, тъй като срещу тях със сигурност има бойна сила, предназначена да се възползва от слабостите им. За да превземете един град, трябва да унищожите неговите защитни стени и да проникнете вътре. След падането на стените, градът влиза в състояние, силно напомнящо анархията в градовете от Civilziation. Така ще е, докато успеете да усмирите народа. Е, и тук е нужно време, докато местните успеят да свикнат с вас и да преминат на ваша страна. Твърди се, че става въпрос за период между 2 и 5 минути. Уловката е, че през това време противникът ви може контраатакува.

Военни игри

Интересно решение е системата за флангова защита. Всяка пехотна единица се появява на бойното поле под формата на трима войници. По този начин тя е значително по-ефективна и може да се отбранява и срещу атаки по фланговете. Като цяло бойните формирования и тактиката са основните елементи в битката, а не толкова прийоми а ла tank rush, познати ни от времената на Command&Conquer.

Rise of Nations е изключително перспективна и по първи впечатления успява умело да комбинира елементите на двата стратегически жанра. Скоро ще можем да се убедим дали наистина Брайън Рейнолдс и компания са успели да си свършат работата добре.

Александър Бойчев

На E3 2002 за първи път бе разкрит един от новите проекти на Sierra – SWAT 4: Urban Justice. Тогава ни се кълняха за Коледа играта вече да е на мониторите ни. Но както често става, обещанията на производителите са едно, истината – друга. За сметка на забавянето обаче бяха добавени доста интересни идеи в първоначалния замисъл за играта (да е просто SWAT 3 с подобрена графика, няколко нови мисии и оръжия). Смея да твърдя, че се задава един от най-добрите представители в жанра на тактическите екшъни. Съкращението SWAT идва от наименованието на полицейските антитерористични части в САЩ. Буквално то означава Special Weapons And Tactics или преведено на български – специални оръжия и тактики.

Стига толкова локуми. Да преминем към техническите данни за играта. SWAT 4 е разработен с енджина Takedown, позволяващ изобразяване на персонажи с над 5000 полигона, прекрасни светлинни ефекти (когато отворите вратата на тъмна стая например, по пода ще се разлее петно светлина) и "взривни" анимации. Едва ли ще може да се сравнява с графиката на Doom III, но да не ставаме максималисти. Ще можете да играете както в солова кампания от 16 мисии, така и в мултиплейър, който ще поддържа до 24 човека и 3 типа игра:

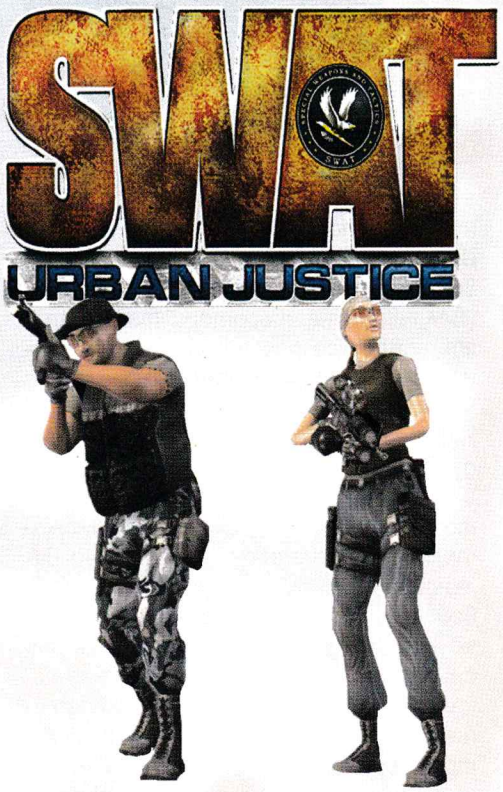
Team Co-Op, Versus Co-Op и Deathmatch кампанията ще проследи войната между три големи гангстерски банди в Лос Анджелис. Вие сте

капитан на отбора в синьо

тоест – пазителите на закона. Преди всяка мисия ще можете да избирате кои куки ще влязат в тима ви и как ще са екипирани. За тези, които са по-нетърпеливи, е добавена опцията за моментален скок в екшъна като екипировката и персонажите ви са предварително конфигурирани.

Мисиите също са претърпели промени. Вече няма да се изчерп-

Бори огъня с огън



ват със стандартното: "Ние, добрите, да напълним задниците на тях, лошите". Някои от задачите ви ще ви заведат на места с множество цивилни (хипермаркети, стадиони), чийто живот трябва да пазите, докато се опитвате да изпълните задачите на мисията.

Играта е станала и доста по-интерактивна – вече ще можете да изкачвате стълби (преди да започне мисията пращате снайпериста на покрива на близката сграда например), да използвате асансьори и т.н. За да реагират правилно на подобреното AI на противниците ви, командосите също са научили няколко нови трикове – вече могат да се подават иззад ъглите, да прикляквт, а като цяло командването им ще е направено доста по-лесно и интуитивно. Добавена е още една интересна опция – ако врагът ви притиска, да извикате по радиото помощ от цивилни агенти. Освен помощен огън NPC-тата ще могат да бъдат използвани за отвличане на вниманието на противника, дори да изкарват ранените ви колеги извън престрелките.

Друг готин момент, запазен от оригиналния SWAT, е случайното разположение да враговете при всяко стартиране на нивото. С други думи, всеки път, когато преиграваме мисия, те ще ви чакат на различни места.

Фракциите

Както споменах по-горе, вашите действия ще се развиват на фона на гангстерска война. Общо фракциите в играта са пет (ако броим и цивилните). Ето кратък преглед на всяка от тях:

– SWAT. Тактическо полицейско звено, организирано да реагира бързо при спасяване на заложници, барикадирали се заподозрени и други напечени ситуации.

– The Krazy Boyz. Те са група от наркодилъри и трафиканти. Подвизават се и в други криминални сфери – например нелегалните залагания. Поддържат формални, но лоялни, отношения с международните престъпни организации.

– Compton 187. Водени от Дион Улиямс (закоравял престъпник и затворник) групировката на Compton 187 е замесена в множество престъпни дейности, включващи автокражби, отвличане, стрелба в движение, дилърство на дрога и трафик на оръжия. В окръжния съд на Лос Анджелис има множество папки с недовършени дела срещу тях.

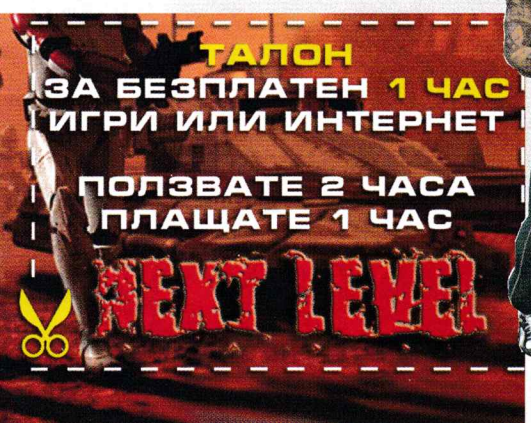
– Loco Riders. Фракциите на Loco Riders са разпръснати из San Fernando Valley, San Gabriel Valley, South Central и Downtown LA. Те са признати за най-голямата банда в Лос Анджелис. Редовно е свързвана с кражби на коли, продажба на наркотици и операции извън територията на града.

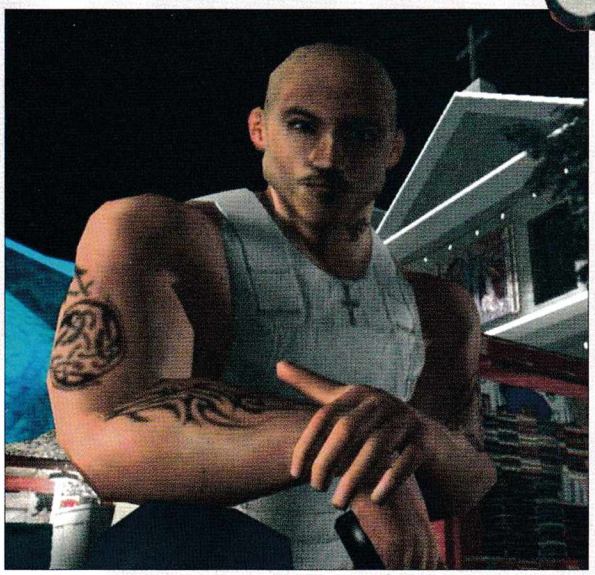
– Цивилни. Задачата ви е да ги пазите. А ако си задавате въпроса: "от къ'в зор да го правя", то хвърлете едно око на сексапилните беззащитни гражданки – заслужават си усилието.

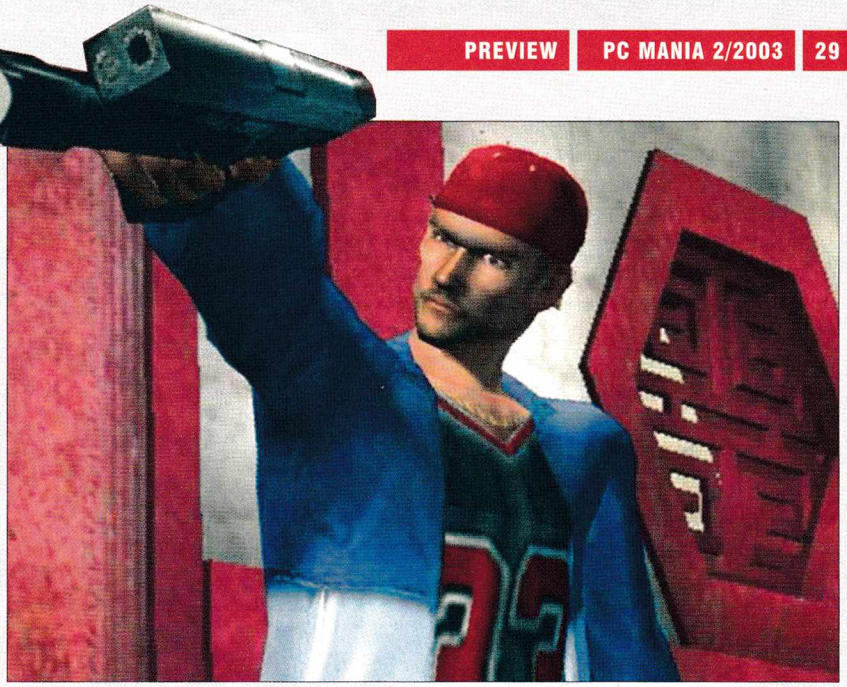
Пушкалата

Солта и пиперът на всеки shooter са оръжията. Дори и най-гениалната история в комбинация с перфектна графика не могат да спасят игра, ако "играчките" за изтребване са претупани. В SWAT: Urban Justice ще можем да изпробваме над 30 оръжия, всяко от които е силно модифицируемо. Освен стандартния вариант, в който ги получаваме, можем да променяме техните компоненти и да до-

TACTICAL SHOOTER	
издател	Sierra
сайт	http://swatuj.sierra.com
излиза	пролетта на 2003 г.







бавяме нови (например заглушител, допълнителен пълнител, дулен спирач-компенсатор, фенерче, оптика и т.н.) в зависимост от изискванията на мисията.

Друг аспект при оръжията е

реалистичната балистика

В зависимост от калибъра, типа на патрона и оръжието, което го е изстреляло, енджинът на играта изчислява как и откъде ще мине изстрелът. С други думи ще трябва да бъдете доста внимателни, защото както и в реалността, канапетата и столовете няма да ви осигурят укритие, а ще се превръщат на трески още след първия вражески откос. Възможно е и обратната ситуация – докато размазвате поредния терорист, застанал пред някоя врата, да намерите зад нея трупа на заложник, насолен от собствените ви куршуми. Авторите на играта обещават, че пушкалата не само ще изглеждат реалистично, но и ще звучат така. За целта пичовете са прекарали няколко дни на стрелбището със звукозаписна техника и много патрони за изстрелване.

Ето и кратък преглед на някои от

по-интересните оръжия в играта

Пистолет G17 – със заглушител Gemtech Vortex-9 и подцевно фенерче Surefire

Помпа 870 Shotgun – с фенерче Surefire M3 и лазерен прицел Surefire L72

Културовото 3/1 — MP5A2 с фенерче Surefire

Интересното при карабините е, че имаме 3 вариации на тема M4 и те са:

Стандартният M4

M4 с прибор за нощно виждане **AN/PVS-14**, приспособление за изчистване на образа COMP-M, подцевно фенерче Surefire, 20-патронен пълнител и заглушител Gemtech M4-96D

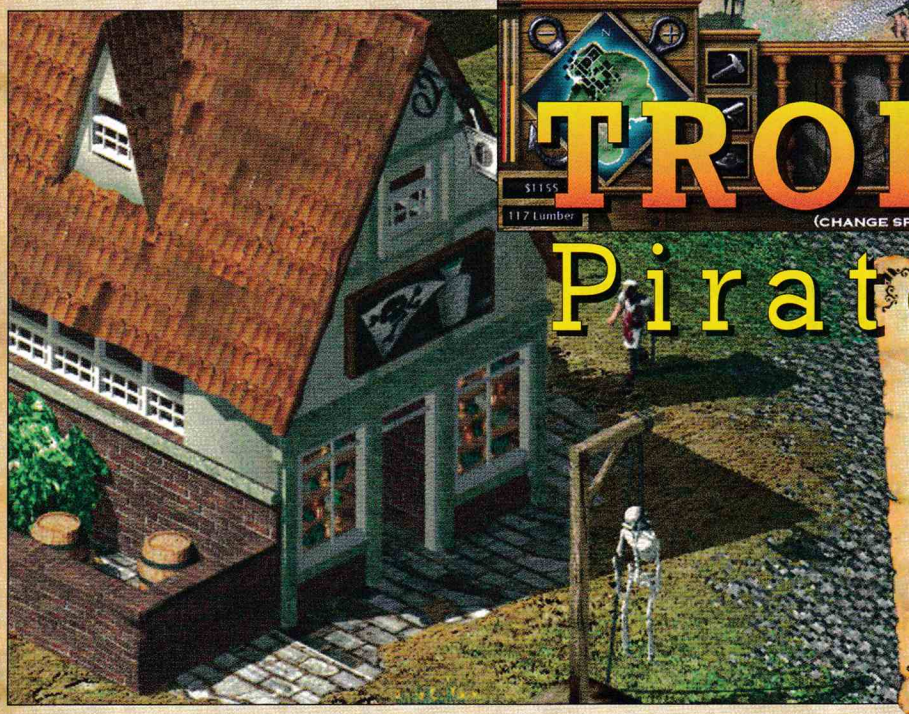
M4 с прибор за нощно виждане **AN/PVS-14**, COMP-M, приспособление за изчистване на образа COMP-M, инфрачервен лазерен мерник AN/PEQ-2A, фенерче Surefire M500 и 100-патронен пълнител

Доста респектиращо, нали? Общото впечатление е, че разнообразието от пушкала и допълнения към тях е най-голямото в подобна игра за момента. Може би Delta Force: Black Hawk Down ще промени това.

Всичко звучи много обещаващо. Но не веднъж или два пъти сме виждали как гръмки обещания водят до посредствени игри. Искрено се надявам случаят със SWAT 4 да не е такъв. Все пак не са много игрите, които ти позволяват да станеш член на едно от най-елитните подразделения за бързо реагиране в света.

Георги Панайотов

При появата си преди две години стратегията Tropico остави следа в съзнанието на геймърите със своята забавна история за латиноамерикански диктатори, ром и карибски туризъм. Както си му е редът след всяко успешно заглавие, вече е време и за продължение. Ако си мислите обаче, че Tropico 2 отново ще ни занимава с проблемите на латиноамериканския авторитаризъм и диктатури, намирате се в дълбока заблуда.



TROPICO 2
Pirate Cove

Ром, комар, жени и плячка – какво му трябва на един пират?! Трябва му и остров, където да си почива...

Този път

ще си имаме работа с... пирати!

Tropico 2: Pirate Cove се очаква през тази пролет. Издателите от Take 2 Interactive са направили една радикална стъпка, като са сменили разработчика. Това вече не е компанията PopTop, а студиото Frog City. На широката публика те са известни преди всичко с играта Imperialism и появилата се преди около година и половина Trade Empires.

При появата си Tropico спечели симпатиите на геймърите преди всичко с интересната си история и многото хумор, който бяха проявили създателите й. Играчът влизаше в ролята на леко налудничав латиноамерикански диктатор, наричан от своите поданици "ель президенте" (а в Латинска Америка ель президентът е по-силен и от цар в абсолютна монархия). Под управление се намираше карибски остров с чудна природа, лазурни плажове и възможности за бизнес.

Целта – общо благосъстояние и тлъста банковата сметка на диктатора в швейцарска банка. Основните източници на приходи бяха туризъм и производството на ром.

Най-голямото преимущество на Tropico беше слънчевата и ведра атмосфера, която струеше от колоните (да! да! – ча-ча-ча!) и от монитора.

Tropico 2: Pirate Cove няма нищо общо с така описаната картинка. Или почти нищо. Създателите от Frog City са решили да променят коренно историята, защото според тях темата за латиноамериканските диктатори и слънчевите Кариби от втората половина на 20-ти век е по-скоро изчерпана и едва ли би могло да се каже нещо ново. Ето защо

машината на времето ни връща в 17-ти век

когато пиратите са властвали над моретата (или поне така пише в приключенските романи). Те са всявали страх в душите на обикновените пътници към Новия свят, възхищение у дамите и респект в коравите морски вълци на военните кораби (пак според приключенските романи).

Пиратите имат свой рай и той е на Земята – нарича се (ха, сетихте ли се?!) остров Тропико. На него те си живеят щастливо, пият, хапват, хойкат и онези пет неща – последното три пъти, така да се каже. Пиратите обаче не работят – това е против природата им. Най-общо и трезво погледнато – пиратите са едни разбойници и крадци. Ето защо, за да се доберат до злато, те трябва да грабят. Това е и една от основните разлики с първия Tropico – средствата се генерират не с помощта на кански труд от работници, вярващи сляпо в бог или социалистическия идеал, а чрез плячкосване и грабежи на преминаващи през океана кораби. Типично за стратегическия жанр, и тук е вярно правилото, че с времето вашите пирати стават все по-съвършени и се връщат с все по-

RTS	
издател	FrogCity / Take2 Interactive
сайт	http://www.frogcity.com
излиза	пролетта на 2003-та

вече плячка накуп.

Tropico 2: Pirate Cove ще е една

съвсем различна пиратска игра

Тя ще предложи друг подход в сравнение със съществуващи игри като Pirates на Sid Meier или Sea Dogs на Akella например. Докато при тях основният акцент пада върху корабите и морските битки, а сушата е просто място за складиране и разпределение на ресурсите, в Tropico 2 ще имате възможността да управлявате и спомагате за социалното развитие на морската пасмина. С други думи – акцентът е управлението на заграбените ресурси. Вашите пирати се множат, а с тях и потребностите им. Те изпитват силна нужда от ром, побоища, възможности за комар и всякакви други форми на залагане, място за почивка и някой сочен "мохѐр" (от испански – жена), който да задоволи страстите на всеки морски вълк.

Освен че са жадни и загорели, пиратите понякога и огладняват. За всички тези нужди ще е нужно изграждането на достатъчно ефективно функционираща островна икономика.

В Tropico 2

вашата роля е на пиратския крал

който, подобно на латино диктаторите, има своите предимства и недостатъци. Веднъж поели контрол над пиратския остров, ще можете да развивате кариера в рамките на 100 години карибска история. Задоволяването на гореописаните нужди ще бъде една малка част от задълженията ви. Пиратите трябва и да бъдат тренирани. За целта присъстват показатели като навигация, стрелба с оръдие, лидерство, смелост, бой с шпага. За да подобрявате способностите на своята армада, нужно е построяването на специални сгради като пиратска академия или обсерватория. Най-любопитната и забавна сграда от предварително известните структури е курникът за папагали. Ако имате такъв, вашите пирати стават бая страховити – заради грозното грачещо нещо на рамото им.

Освен злато корабите могат да носят и

жива плячка

Разбирай пленници. Те са особено полезни, защото по природа пиратите разбират предимно от жени и приключения. А все някой трябва да работи. Така задържаните могат да бъдат използвани както прости бачкатори, носещи кофи или отглеждащи някаква форма на растителна култура, така и специализирани работници по дестилацията на ром например.

В Tropico 2 океанът е разделен на 20 зони. Първоначално имате достъп до районите в близост до острова, но с развитието на вашите пирати и корабите получавате и по-далечни дестинации. За разлика от първата част вече няма да има нужда от директното изграждане на множество пазари или транспортни бараки. Всяка постройка – дестилационна например, си има свои си носачи. По този начин ще се постига оптимален баланс в напредналите етапи на играта, когато своевременната доставка на ресурси е от особено значение. Усъвършенствана е и системата от пътища. Така те наистина ускоряват трафика на хора и ресурси.

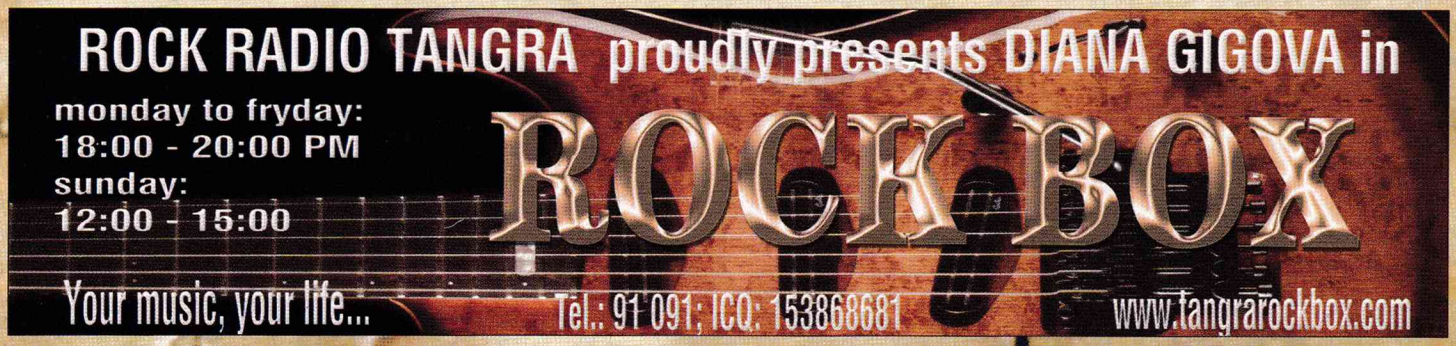
Едно от най-готините и добри решения в първия Tropico беше

системата от декрети

които можехте да издавате като диктатор. Те влияеха, от една страна, на развитието на нацията ви, а, от друга, ви позволяваха контрол върху инакомислещите и достъп до секретна информация. В Tropico 2 системата е запазена и усъвършенствана. Така вече е налице декрет, с който можете да изпратите някой от пленниците в карцера, където след мъчения той да си признае за някоя секретна информация. Но, както предупреждават създателите, нужна е осторожност – пленникът може и да умре.

Има още и още малки и по-големи детайли и подобрения в следващия Tropico. Новите създатели очевидно са запазили невероятната атмосфера и забавния елемент в играта. Ако се вярва на предварителните данни, още през април ще можем да се убедим в действителност дали момчетата от Frog City са се справили със задачата си. Йо-хо-хо и бутилка ром!

Александър Бойчев



Neverwinter Nights™

Shadows of Undrentide

Ако се върнем известно време назад в геймисторията, ще видим множество "затворени" ролеви игри. "Затворени" в смисъл, че след едно изиграване цялата история ставаше ясна. През септември миналата година обаче се появи заглавие, което не беше от този тип. Това беше Neverwinter Nigths. Проект на Bioware, разработван в продължение на 3-4 години, който промени представите на геймърите за RPG-тата. В NwN всеки, който има време и нерви, може да хване Aurora Toolset-а и да създаде свое собствено приключение. Естествено, логичното следствие от това бяха хилядите модули, нароили се след излизането на играта, осигурили приключения за всеки вкус.

Предполагам много от вас вече са чули, че Atari, BioWare и Floodgate Entertainment съвсем скоро смятат да разширят и без това почти неограничения свят на Neverwinter Nights. Експанжънът, който те ни готвят, ще се казва Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide.

Това ще бъде първото официално продължение

Очаква се то да види бял свят най-късно тази пролет и да добави нови солови приключения, както и сериозни подобрения към Aurora Toolset-а. Така със сигурност ще се подобри възможността за създаване на модули и ще се повиши разнообразието от опции при конструкция на собствени светове.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide ще предложи на геймърите около 40 нови часа непрестанен и динамичен солов геймплей. Друго нещо, на което залагат авторите, са допълнителните D&D умения, feats, класове, чудовища, оръжия и магии, които ще можем да видим в официалното продължение. BioWare обещават, че ще включат нови терени и декори, които Floodgate Entertainment са изработили специално за самоуките създатели на светове и феновете на Aurora Toolset-а.

Shadows of Undrentide се разработва съвместно от BioWare и FloodGate Entertainment, като екипът на вторите е сформиран предимно от членове на Looking Glass Studios. Нещо ексклузивно и много интересно е, че Neverwinter Nights ще се сдобие и със

втори експанжън

още това лято. Той обаче ще се разработва единствено от BioWare и засега не е ясно какво точно ще включва.

Оказа се, че Bioware вече са готови с новия Aurora енджин и са го предоставили изцяло в ръцете на FloodGate. Задачата на фирмата отпук нататък е посредством новите възможности да изградят едно вълнуващо солово приключение, базирано на третата ревизия на правилата Dungeons & Dragons.

В Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide ще има много повече ролплей (повече задачи и диалози), базиран на възможностите на D&D, отколкото в оригиналната игра. Това, естествено, ще зарадва феновете на сериозните ролеви заглавия тип Baldurs Gate и ще разочарова Diablo маниаците. Всеки, който е играл NwN, със сигурност си спомня, че там се наблягаше повече на оръжията и кървавите битки, отколкото на диалозите и мисълта. Поради тази причина FloodGate са предпочели този път в играта да се влага

повече умисъл

и да има по-задълбочена история.

BioWare ще ни зарадват и с цял куп нови и интересни добавки към стария Neverwinter Nights.

Сред новите умения в продължението ще фигурират способности като Tumble и Appraise; новите feats ще са Divine Might, Extra Music и Bullheaded. Ще има и много различни оръжия и дрънкулки като Holy Water Flasks и Choking Powder. Авторите обещават и други класове като например Harper Scout, нови гадове като Medusa, Cockatrice, Sphinx и женски Fire Giant, както и много нови магии.

Както вероятно сами сте се убедили, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide със сигурност има какво да предложи дори и на най-претенциозните геймъри. Не ни остава нищо друго освен с нетърпение да почакаме още няколко месеца до излизането на заветния експанжън.

Орлин Широв

EXPANSION PACK BATTLEFIELD 1942 THE ROAD TO ROME

Сигурен съм, че всеки от вас, влизал в по-голям компютърен клуб през изминалия месец, е забелязал, че удивително много хора играят невероятно добрия мултиплейър шутър Battlefield 1942. Това, естествено, не е случайно. Играта има много предимства пред CS. Но все пак беше нужно време CS зомбитата да се усетят и да видят, че има и други качествени пуцалки.

Ето че два месеца след излизането си, BF1942 започна да се радва на популярност и у нас, което със сигурност е показателно, че тя е пожънала успехи и в Европа и Америка. Затова, разбира се, говорят и печалбите, инкасирани от EA, и фактът, че Battlefield 1942 е по върховете на големите световни класации.

Логично на успеха, скоро стана ясно, че Digital Illusions готвят продължение. То ще се казва The Road to Rome и ще представя конфликтите и сраженията, разиграли се през Втората световна война, в

Италия и Сицилия

Естествено, като всеки уважаващ себе си add-on, и този ще предлага солидна цифра новости и изненади.

В експанжъна ще можем да видим две нови страни – на френските свободни войски и италианската Армия. Авторите са ни подготвили още 6 нови карти, 8 превозни средства и 3 нови оръжия. Ето и кратко представяне на всички новости.

Може би най-важното нещо, от което BF1942 има нужда, са нови терени. В това отношение Digital Illusions са поработили добре. Ето ги и самите мисии:

Operation Husky – Allies нападат Axis по крайбрежието на Италия. За разлика от Omaha beach тук крайбрежната ивица ще е доста по-широка и по-лесна за превземане.

Operation Baytown – Тази карта ще е доста стръмна, а по-средата ще има река, която ще прави унищожаването на противниковите постове доста сложна задача и за двете страни. Основна роля на това бойно поле ще играят пилотите.

Battle of Anzio – Тук и Axis, и Allies ще трябва да комбинират динамична и статична игра. Основният фронт ще бъдат двата стръмни бряга на река и вражеският огън ще идва отвсякъде. На двата бряга ще има Sturmgeschutz, M3 Grant и BF 110.

Ще ви спестя подробностите за другите три карти – Battle of Salerno, Monte Cassino и Monte Santa Croche. Спокойно можете да се убедите, че новите терени са достатъчно атрактивни и със сигурност ще бъдат добре разцъкани от феновете.

Новите превозни средства

В Road To Rome ще са следните:

German Sturmgeschutz – Тежък танк с позиция за втори картечар отгоре. Леката картечница на купола е снабдена с щит, който предпазва от вражески огън. Изглежда това ще се превърне в любимото оръжие на много танкисти.

BF110 е средно голям немски бомбардировач. Той е по-бърз от B17, но е по-бавен от изтребителите. За съжаление ще е трудно управляем, което означава, че само умелите пилоти ще имат възможността да сеят дъжд от бомби над вражеските бази.

Германския AT gun PAK 40 представлява най-новото стационарно немско оръжие. То ще бъде супер ефикасно срещу пехотата, но след унищожение ще се появява отново много бавно.

US M3 GMC е бронетранспортьор с място за заден и преден картечар.

Останалите превозни средства и оръжия са: US M3 Grant, British Mosquito, British AT gun 25 pounder, Italian M11-39 Carro Armato, Italian Breda Model 30 Assault Rifle, British Sten Machinegun, Bayonet – Engineer rifle.

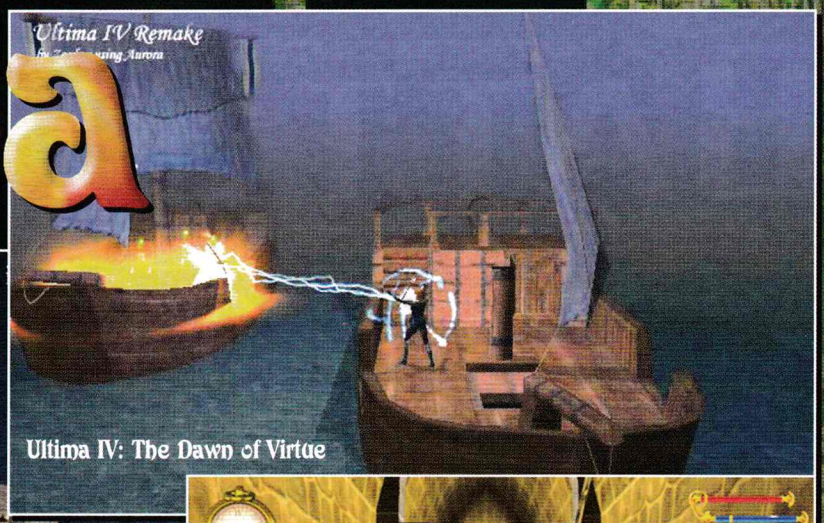
Както сами можете да се уверите, новостите във Battlefield 1942 : Road To Rome са достатъчно много. Със сигурност всички фенове на това заглавие ще останат много доволни от продължението, което трябва да се появи няколко седмици след излизането на този брой. Дотогава не ни остава друго, освен да загряваме оригиналния Battlefield.

Орлин Широв

TEAM 3D SHOOTER

издател	Electronic Arts / Digital Illusions
сайт	http://www.battlefield1942.com
излиза	Първата четвърт на 2003-та

НОВАТА ВСЕЛЕНА НА Ultima



Ultima IV: The Dawn of Virtue

Ultima VIII: Exile

Ultima I: A legend is Reborn

Знаете ли какво е Ultima? Това е една от най-интересните, оригинални и увлекателни фентъзи ролеви поредици, която застава рамо до рамо с колоси като Might and Magic и Wizardry. Тя води началото си от далечната 1979 г. и е дело на Origin (и най-вече на Ричард Гариот – самият лорд Бритиш). За съжаление през 1999 г. Ultima IX сложи финалната точка в сингълплейър приключенията на Аватар. Тя и бе първата изцяло триизмерна Ultima игра, която, въпреки целия си потенциал, бе претъпкана с бъгове и проблеми.

И до ден днешен интересът към Ultima все още не е секнал. Фенове от цял свят се опитват да реконструират позападналата в забрава поредица и да придадат на отделни нейни части един по-модерен външен вид, подобрявайки тяхната графика, звук и геймплей. Затова и ще се опитам да насоча вниманието ви към по-интересните и качествени римейкове, които са излезли или тепърва трябва да се появят в необятното пространство на Интернет.

Най-амбициозни римейкове:

Ultima I: A Legend is Reborn

http://www.peroxide.dk/ultima/

Една от първите и най-мащабни реконструкции на творенията на Ричард Гариот бе подета от екипа на Peroxide, който реши да създаде напълно безплатен и триизмерен римейк на Ultima I: The Age of Darkness. Гледайки скрийншотовете, съм сигурен, че ще се съгласите: това щеше да бъде една невероятна игра – такава, каквато лорд Бритиш едва ли някога си я е представял. Казвам "щеше", тъй като в края на 2002-ра и началото на 2003-та година Peroxide се сблъскаха с няколко юридически пречки, свързани с правата на поредицата Ultima, които са собственост на Electronic Arts. Въпреки множеството писма до EA от страна на Peroxide, които молеха за разрешение за направата на римейк на Ultima I, те не получиха нито един утвърдителен отговор.

Притеснен от тази ситуация, екипът предпочете да преименува играта от Ultima I: A Legend is Reborn в комерсиален и оригинален проект, озаглавен Era: The Arken-Throne (http://www.peroxide.dk/era/). Той ще представлява една чисто нова ролева игра, която няма да има нищо общо с Аватар и Ultima. Ако искате да видите как римейкът бе започнал да се оформя, можете да посетите неговата официална страница, откъдето все още имате възможност да изтеглите две технически демо версии на Ultima I: A Legend is Reborn.

Ultima I: A legend is Reborn

Ultima IV: The Dawn of Virtue

http://www.hut.fi/~jtpelto2/ultima4/

Това е пълен изометричен римейк на Ultima IV: Quest of the Avatar, който все още е в процес на разработване. Той ще е безплатен и ще използва свой собствен оригинален енджин. И над тази игра е надвиснала потенциална опасност, свързана с правните въпроси. Екипът на The Dawn of Virtue обаче, за разлика от този на Peroxide, не се притеснява особено от EA, които все още не са предявили някакви официални претенции. За момента римейкът се оформя перфектно. Следете неговата официална страница за най-горещите новини, свързани с неговото разработване.

Ultima IX: Redemption

http://web.ics.purdue.edu/~fountain/

За разлика от Ascension и Eradian (виж римейкове, създавани с помощта на енджина на Neverwinter Nights) това ще е игра, която ще следва напълно оригинален сюжет, който ще трябва да представи един нов и достоен завършек на ролевата поредица. Макар и да използва енджина на Morrowind Redemption е изключително амбициозна и нелинейна игра с множество възможни завършеци, включваща над 250 NPC-та, осем различни магически умения, стотици странични куестове и прочее. Естествено, тя ще е напълно безплатна, но все още не е ясно кога точно ще бъде завършена.

Римейкове, създавани с енджина на Neverwinter Nights

Ultima VIII: Exile

http://u8exile.cjb.net/

Exile е сравнително нов проект, който има за цел да пресъздаде осмата част на Ultima с енджина на Neverwinter Nights. Играта ще се появи под формата на mod. Все още няма кой знае каква информация около него, освен че разработчиците му планират да премахнат дребните противоречия в сюжета на оригиналната Ultima VIII: Pagan и да направят нейния геймплей по-разнообразен и увлекателен.

Avatarship

http://www.lyrac.net/

Функциониращ като mod за Neverwinter Nights, Avatarship е римейк на Ultima IV: Quest of the Avatar. Той е завършен и готов за свободен даунлоуд от своята официална страница.

Eradian

http://membres.lycos.fr/eriadain/

Eradian, известен в самото начало като Alter-U9, има за цел да възпроизведе Ultima IX: Ascension. Има една малка разлика – става дума за първоначално замисления, но впоследствие отхвърлен сюжет, сътворен от Боб Уайт. Играта ще използва енджина на Neverwinter Nights и все още е в процес на разработване.

Римейкове, създавани с енджина на Dungeon Siege

Ultima V: Lazarus

http://www.u5lazarus.com/

Това е поредният многообещаващ римейк, който все още е в процес на разработване. Той ще използва енджина на Dungeon Siege и ще има за цел да обогати и задълбочи историята в Ultima V, да разшири нейните градове и подземия, да добави дигитален саундтрак, нови герои, странични куестове и рендвани cut сцени. Lazarus ще е безплатен, но ще изисква инсталиран Dungeon Siege и оригинална Ultima V: Warriors of Destiny, за да се избегнат евентуалните пререкания с Electronic Arts.

Adventures of Blackhorn

http://www.e-prizm.com/blackthorn/

Това не е римейк на Ultima V, а поскоро безплатно и оригинално продължение на нейната история. То ще разказва за изгнаническите години на един от злодеите в играта – лорд Блекторн. Adventures of Blackthorn е все още в процес на разработване, но се очаква да излезе през септември 2003-та.

Други

Exult

http://exult.sourceforge.net/

Всъщност не бих нарекъл Exult римейк. Въпреки това той е изключително полезно творение. С негова помощ можете да играете Ultima VII без никакви проблеми дори и под операционната система Windows XP. Освен това той добавя дребни екстри към геймплея както на The Black Gate, така и на Serpent Isle и включва дигитални звукови ефекти. Всичко това можете да изтеглите от посочената по-горе страница. Трябва да притежавате и копие на Ultima VII. Exult просто играе ролята на кръпка.

Labyrinth of Worlds

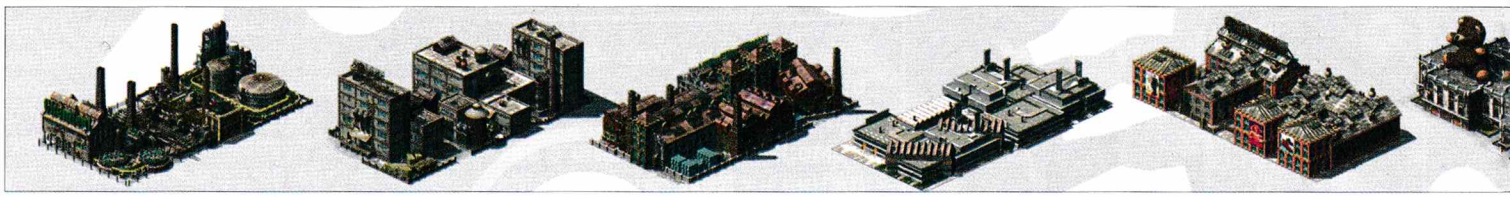
http://low.sourceforge.net/

Тази игра ще представлява римейк на класическата Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds. На официална страница на проекта ще откриете техническо демо, което ще ви позволи да се разходите из всички нива. Тя съдържа всички NPC-та и повечето чудовища. Освен това предлага достъп до инвентара ви.

Надявам се, че успях да изградя една по-цялостна представа за това какво можете да очаквате и да търсите из Интернет като римейкове на различните части на Ultima. Дано всички тези проекти успеят да съхранят жив духа на една от най-готините ролеви поредици, които са излизали до момента.

Владимир Тодоров

Преди да сме разцъкали играта докрай, ето го и продължението...



За почитателите на бизнес тайкуните Industry Giant не е непознато име. През 1998 година JoWood стартира икономическата поредица с идеята да я превърне в една от най-играните и желани игри от този тип. Амбицията на геймгиганта е на път да се превърне в реалност след втората част, излязла през септември. И най-вече с допълнението към нея.

Допълненията

Най-важната добавка са допълнителните 40 години, през които можете да се вихрите. По този начин възможностите ви за изява като икономически вълк вече обхващат период от 120 години – от архивната 1900-та чак до все още далечната 2020-та. Интересното е, че е заложена адекватна промяна в целите, които преследвате. Ако през 1915-та предлагането на яйца и млечни продукти е нещо жизнено необходимо, осемдесет години по-късно на пазара властват продукти като мобилните телефони и компютрите. Не че яйца не се търсят, но техническият прогрес си е казал тежката дума и е разнообразил стоките, с които можем да търгуваме.

Иначе хранително-вкусовата сфера е обогатена с манджи за бебета, с полуфабрикати за микровълнови печки, с шоколадови зайчета и любимите ми яйца Kinder Surprise. Добавени са няколко нови промишлени отрасъла – като масовата "бижутерия", където попадат слънчевите очила, пръстените и прочие дрънкулки, търговията с кафе на зърна и чай, комуникационния сектор, търговията с принтери, dvd устройства и т.н, и т.н. Изброяването до 56 /толкова са новите елементи/ със сигурност ще ви отегчи, а и не е необходимо, за да присъства все пак елемент на изненада, когато подкарате играта.

Транспортните средства

също са съобразени с новото време – появяват се свръхзвукови самолети и влакове-стрели, модерни хеликоптери и бързи кораби – общо 17 чисто ултрамодерни начина за превоз. За всеки от тях има подробна техническа характеристика, която ви е от помощ при вземане на решения кой точно камион или влак да използвате. Важна подробност е да не подминавате звената за технически преглед, защото при неизправност на някоя от машините няма да може да реагирате и не е изключено да претърпите сериозни финансови загуби.

Екипът на JoWood е използвал цялата си налична фантазия – вече разполагаме с 58 сценария тип endless game от най-различно естество. Разнообразие е постигнато чрез комбинация от природни ресурси, начален капитал и време на действието. В игрите, при които поставената цел трябва да се постигне за определено време, има не само типичните три нива – начинаещи, напреднали и много напреднали – но и още три групи, споменаването на които си заслужава. Първата от тях е Banana Republic и обединява мисии, в които трябва да произвеждате и задоволявате търсенето на определени продукти. Уви, банани няма :) Най-шантавата е Z-Files, където по нареждане на извънземни трябва да доставите на междугалактически транспортен терминал най-разнообразни стоки от първа необходимост (като консервирани храни) и такива, които изискват значително капиталовложение и труд. Третата група е Rockstone, където се превъплъщавате в наследник на богата фамилия, който трябва да развие получения капитал и да не посрами богатия си род.

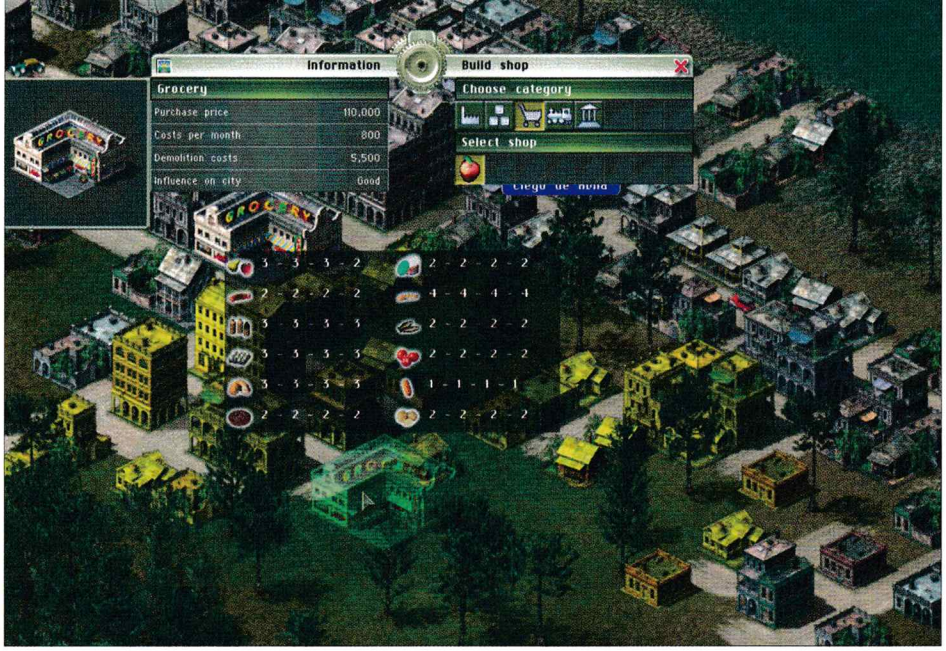
На фона на гореизброените нововъведения наистина е жалко, че графиката не е подобрена. Нямам нищо против анимирания визуален стил, но като прекарваш часове наред във виртуални светове, душата ти копнее за поне малко естетика на екрана. В един прекрасен момент тромавите помръдвания на самолетчета и влакчета започнаха да ме дразнят. А и за половин година излязоха заглавия, след които даже скучноватият свят на икономическите тайкуни вече не е същият. След Beach Life летвата по отношение на иначе второстепенните за жанра графика и саунд е вдигната високо и уви – Industry Giant II попада под нея.

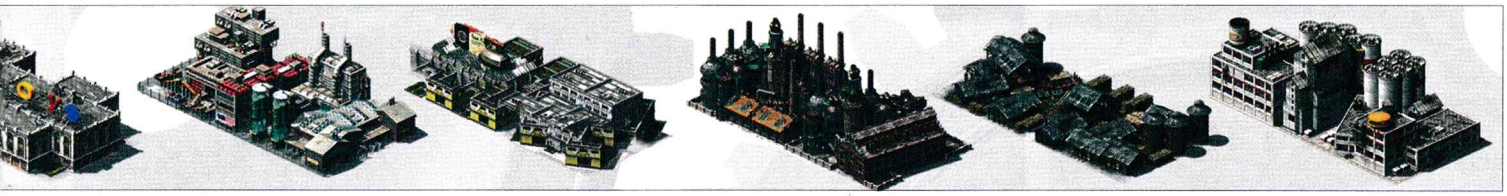
Editor Map

Ето че и Industry Giant II: 1980 –

ADD-ON PC CD ROM

издател	JoWood
сайт	www.industrygiant2.com/
хардуер	Pentium 350 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1





2020 вече разполага с редактор на терени. Признавам, че се позабавлявах да измайсторя измислен свят, отговарящ на представите ми къде трябва да се проведе една икономическа битка. Разполагате с познати ви от други игри средства и способи да съберете на едно място различни почви, скали, дървеса и други характерни за играта елементи от природата. След като оформите терена, идва ред да заселите новосъздадения свят с различен тип селища. На мен най-много ми допадна комбинацията от небостъргачи на бъдещето с малки къщички от холандски тип. Не мислете, че след като създадете своя цапаница, няма да ви се размине логистиката и правилното използване на финансовите средства.

Геймплей

Предполагам, че за повечето от вас не е проблем да отворят брой 8/2002 и да прочетат какво всъщност е Industry Giant II. Но изхождайки от предположението, че никой не е е длъжен да купува всичко и че към почитателите на списанието ни са се присъединили нови фенове, които не са успели да се сдобият с този брой, все пак ще поясня какво представлява играта.

Industry Giant II е симулатор на икономически процеси и взаимодействия. Използвайки природните ресурси и зададените от сценария цели, организирате производствен цикъл – започвате от добиването на ресурси и завършвате с продажба на готова продукция в местния супермаркет. По-голямата част от хранителните стоки се добиват само чрез едно производствено звено – фермата за крави дава мляко или месо. При промишлените обаче има значително по-сложен процес. Необходимо е първо да добием и обработим желязната руда. След това, под формата на метални листове, тя постъпва в заводи за детски играчки или автомобили. По сходен начин действаме със залежите на алуминий, полускъпоценните метали или нефт. Най-важната подробност е, че каквото и да произведем, необходимо е място, където да предложим стоката, за да си върнем вложените пари.

За тези от вас, които ще правят първи плахи експерименти в икономическата сфера, ще добавя, че друго важно звено от вашия бизнесцикъл са местата за съхранение на готова или полуготова продукция. И тъй като не е екологично да разполагаме заводи за тежко машиностроене в близост до населени места, в повечето случаи се налага да изграждаме транспортни връзки между местата на производство и тези на пласмент. А това налага да съобразим търсенето на даден продукт с начина, по който ще го доставяме, за да не се образуват "дупки" при предлагането на стоката.

След половин година затвърждвам мнението си, че Industry Giant II: 1980 – 2020 е наистина мощна игра – предлага разнообразие от икономически модели и процеси и поставя на изпитание логиката и съобразителността на играещия. Горещо я препоръчвам на всички, за които тайкуните си остават предпочитаният жанр.

Васко Чаворски

3D RTS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Microids
сайт	http://www.microids.com
хардуер	P 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM

1 CD

WAR AND PEACE 1796-1815

Първото нещо, което трябва да отбележа във връзка с тази игра, е, че тя няма нищо общо с класическия роман на Толстой "Война и мир", освен може би по отношение на замисъла на гениалния руски писател, а именно стремеж към невероятна мащабност. Иначе приликата в заглавието на играта и името на книгата могат да се възприемат като абсолютно случайни. Пуснете ли играта обаче, ще забележите, че името ѝ прилага повече от отлично. War and Peace е една истинска и всеобхватна реално-времева стратегия. Под вашия надзор и управление ще попадне цялата политика на държавата, която сте избрали, нейната икономика и дипломация, главнокомандването на армията ѝ. Вие ще измисляте начина, по който ще водите война, и именно вие ще поведете нацията си към успех.

War and Peace предлага нещо повече от обикновените реално-времеви стратегии. Нейните създатели не залагат на лъскавата графика и идеалния звук, както се случва при повечето нови игри. Те разчитат изцяло на стратегическата част в играта. Най-общо казано Microids са се постарали да пресъздадат света такъв, какъвто е по време на война и мир.

Всички събития в War and Peace протичат на една-единствена,

уникална, гигантска триизмерна карта

която всъщност представлява цялото земно кълбо (няма да можете да избирате от повече карти – все пак една планета е достатъчна). А в зависимост от годината, в която ще играете, териториите и месторазположението на различните държави ще бъдат различни. Действието протича в реално време, а събитията са поместени в периода 1796 и 1815 година. Около пет минути игра на нормална скорост се равняват на един месец. Отделните кампании на играта се основават на по-основните действителни исторически събития, случили се в края на XVIII и зората на XIX век, и по-запалените по историята геймъри ще останат доста доволни от този факт. Преди началото на всяка игра можете да избирате измежду шест фракции: Франция, Англия, Русия, Австрия, Прусия и Отоманската империя. Това са основните държави в играта. Всички те могат да завземат нови територии и да се опитват да покорят света. Има обаче и някъде около четиридесет второстепенни нации, които пазят собствените си интереси, но не могат да се развиват. Освен това из цялата карта са разпръснати и цели сто осемдесет и три града, които в зависимост от периода, в който играете, се намират в териториите на различна държава. Те, най-общо казано, се разделят на три вида – малки, средни и големи, а техният размер определя броя на постройките, които можете да издигате вътре в тях.

Ресурсите в War and Peace са три – злато, хора и научни точки. Едно от най-важните неща за вашата държава е златото. То се добива чрез фабрики или търговски средища. Чрез него можете да издигате нови постройки и да наемате допълнителна войска. Хората също са жизнено необходим ресурс – представляват така наречената работна сила на нацията. Чрез нея строите сгради, войници и прочее. Научните точки пък служат за ъпгрейдване и увеличаване ефективността на вашата армия и производителността на градските постройки.

Когато трябва да убиеш някого, нищо няма да ти струва, ако бъдеш учтив

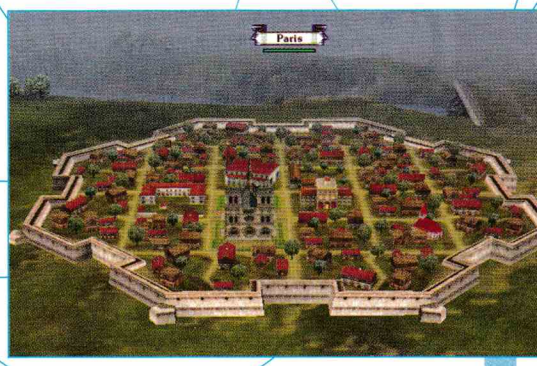
War and Peace има четири основни типа военни единици – пехота, артилерия, кавалерия и флота, а всяка една от главните нации притежава по един специфичен за нея юнит. Тук е редно да спомена, че за съжаление второстепенните държави не могат да водят война с други нации.

Пехотата е основната войскова

ТАЛОН

Топгрупп

1 ЧАС БЕЗПЛАТНА ИГРА



част и е въоръжена с пушки. Както и сами ще разберете с течение на играта, видът бойна формация е от важно значение за нейната ефективност и за това как ще реагира в определени ситуации. Например, ако тя се движи в колона, нейната скорост ще е по-голяма, но за сметка на това бойните ѝ умения ще са ощетени. Ако формацията на пехотата е квадрат, тя ще бъде по-добре защитена от нападения на кавалерия, а когато е подредена в линия, атаката ѝ ще е най-ефективна и т.н. Всички основни типове единици без флотата имат по една специална атака – кавалерията например може да се впуска напред в бясно нападение, пехотата да се сражава в близък бой и т.н. Понякога пък по време на битки ще имате възможност да използвате и генерали – единици, които не могат да се бият, но които увеличават значително силата на вашата армия.

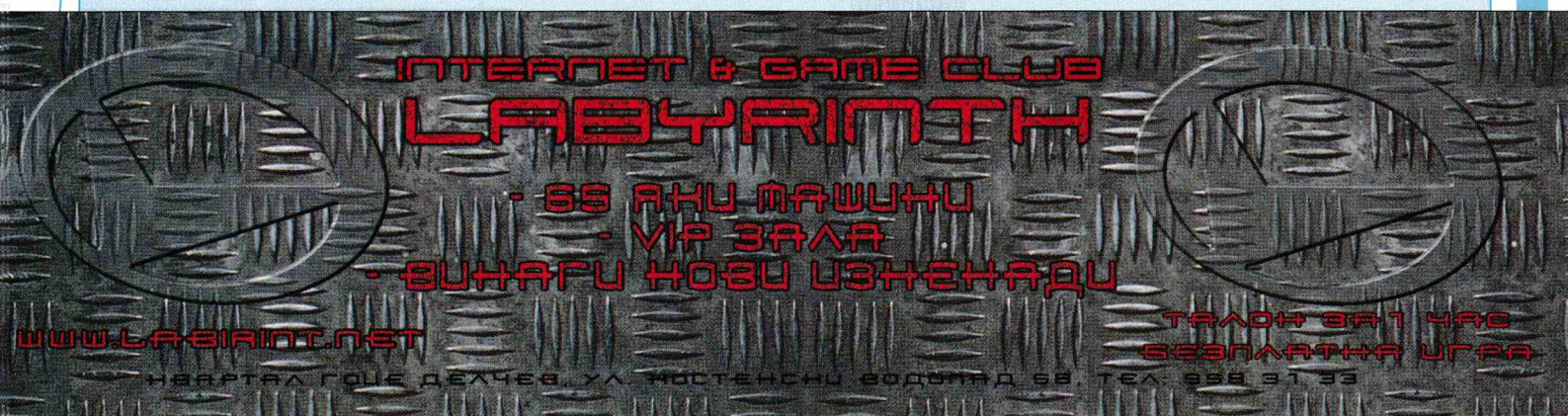
Не разчитайте на графиката

Имайки предвид размерите на картата, е налудничаво да очакваме прекалено добра графика. В интерес на истината тя не е кой знае колко трагична и на пръв поглед даже War and Peace е доста прилична игра, но със сигурност не мога да я нарека красива. Например небето, теренът и корабите не изглеждат никак зле. Те са напълно триизмерни за разлика от пехотинците и другите сухопътни юнити. Плюс за графиката е и наличието на климатични условия, които се появяват на характерните за тях местности по земното кълбо. Мога да ви уверя обаче, че почти всички земни единици са ужасни. Ако приближите камерата към тях, рискувате да побегнете в панически ужас далече от екрана на монитора си. Играта не разполага с кой знае какви умопомрачаващи специални ефекти, но както вече споменах – не мисля, че тя разчита именно на това. При движението с камерата пък има пълна анархия. Можете да си я въртите както и накъдето си поискате, а самото ѝ управление е доста тромаво.

Последни размисли

Не ви ли се е искало понякога да се поставите на мястото на властни и могъщи хора като Наполеон например? В War and Peace ще имате тази възможност. Ще можете да се пробвате в управлението на огромни, силни и влиятелни държави като Русия, Англия, Франция и прочее. Ще имате възможност да завладеете света по какъвто начин пожелаете – или чрез груба военна сила и масивни нападения, или по мирен път чрез дипломатически преговори. Изборът е ваш. В крайна сметка вие решавате и в какви времена да живее вашият народ – във военни или мирни. Това е заглавие, което всички истински реално-времеви стратези не бива да пропускат. Естествено, War and Peace не би могла да се сравнява с невероятната поредица Total War, но като цяло е едно сравнително добро начало за Microids, надвишаващо границите на посредствената игра.

Асен Георгиев



Ако сте любител на дивото градско каране и черната музика, то Test Drive е вашата игра!

Test Drive

Сигурен съм, че много от вас си спомнят серията култови симулатори Test Drive. Е... серията беше култова до играта с номер 4 или 5. След това всичко стана малко по-комерсиално, отколкото трябваше да бъде. Пък и NFS беше покорил пазара. След поредното Test Drive разочарование Infogrames явно са преценили, че серията трябва да бъде възродена от нулата и просто са решили да направят няколко промени.

Въпреки че това би трябвало да е седмата игра от поредицата, Infogrames (Atari) са махнали цифрата от заглавието и са започнали всичко отново. Това се прави главно с цел възраждане на поредицата за PlayStation 2. Точно затова е нормално да очакваме драстични промени и новости. За съжаление обаче, освен с липсващата цифра, играта не се е променила много. Вместо нещо ексклузивно и изцяло ново, Infogrames са предпочели да поднесат поредната доза идентичен с предишните игри от серията Test Drive геймплей.

Естествено, всеки, който е запознат с някоя от старите игри от серията, знае за какво става дума. За тези, които не знаят, ще разкажа:

В Test Drive ще ви се наложи да участвате в

надпревара из гъстонаселени градски райони

В случая става дума за Токио, Монако, Лондон и Сан Франциско. Имайте предвид, че градовете са направени съвсем реалистично. Нищо чудно, ако сте ходили там, да познаете някое магазинче или будка за сладки. Естествено, ще можете да отмъстите и на някоя долнопробна пицерия, в която са ви излъгали със сметката, като просто направите витрината й на парчета. :)

Най-важният компонент в Test Drive обаче е скоростта. Повечето коли набират от 0 до 100 км/ч. за 5-6 секунди и това гарантира високоскоростни адреналинови преживявания. Авторите от Pitbull Syndicate Ltd. са успели доста адекватно да предадат динамиката от движението със скорост над 200 км/ч. Сигурен съм, че всеки фен на автосимулациите ще бъде доволен от това.

Идеята на самите Test Drive състезания е, че те са нелегални градски автородеота, в които се разиграват много пари. Естествено, има ли незаконни състезания, има и много ченгета. За съжаление в новата игра на Infogrames, за разлика от творението на EA Games, полицията е само декоративна. Не си мислете, че няма да ви преследват или да ви правят засади. Напротив! Проблемът е в това, че им се бяга много лесно, а барикадите се чупят почти без усилие. Точно поради тази причина по-добрият вариант е вие да станете ушев. В този случай няма да се налага да блъскате състезателите, както в NFS. Ще трябва така да спрете и блокирате хвърчащото нелегално возило, че да бъде удобно за арестуване.

За това ще ви помогне и

пълната липса на damage система

която да отчита поражения – както по вашия автомобил, така и по колите на другите. Това е така, защото Infogrames имат споразумение с много автоконцерни, че лицензираните от тях коли не трябва да понасят щети и да се чупят, за да не им излиза лошо име. Предполагам сте забелязали, че и в последния NFS возилата доста трудно се обезобразяваха...

Това си има както лоши, така и добри страни обаче. В Test Drive липсата на damage със сигурност ще ви помогне да изпитате напълно адреналиновия шок от високите скорости. Благодарение на това ще можете да връхлитате с 200 км/ч в 90 градусов завой с ръчна и след като се залепите за отсрещната циментова стена, да продължите необезпокоявано пътя си.

Видовете игра в новото творение на Infogrames са доста разнообразни. Можете да избирате между класическите Single Race и Quick Race, които няма да обяснявам какво представляват. По-любопитни са

Drag-race, Navigation challenge и Underground

В първия вид състезание ще можете да се дърпате в абсолютно права линия с опонент по избор. Единствено условие е да карате с ръчни скорости. В Navigation challenge ще трябва да се набирате и следвате checkpoint-овете из някои от градовете по избор. Посоката, в която ще трябва да продължите, ще ви се казва в последния момент. Този тип състезания са най-динамични и в тях ще ви се наложи да ползвате ръчната най-много! Underground-

ПЛЮСОВЕ И МИНУСИ

ПЛЮСОВЕ

- Много як саундтрак
- 100% реална архитектура на градовете
- Голяма динамика
- Интересни състезания
- Над 20 спортни американски возила.
- Четири реално съществуващи града, направени много добре - Токио, Лондон, Монако и Сан Франциско.

МИНУСИ

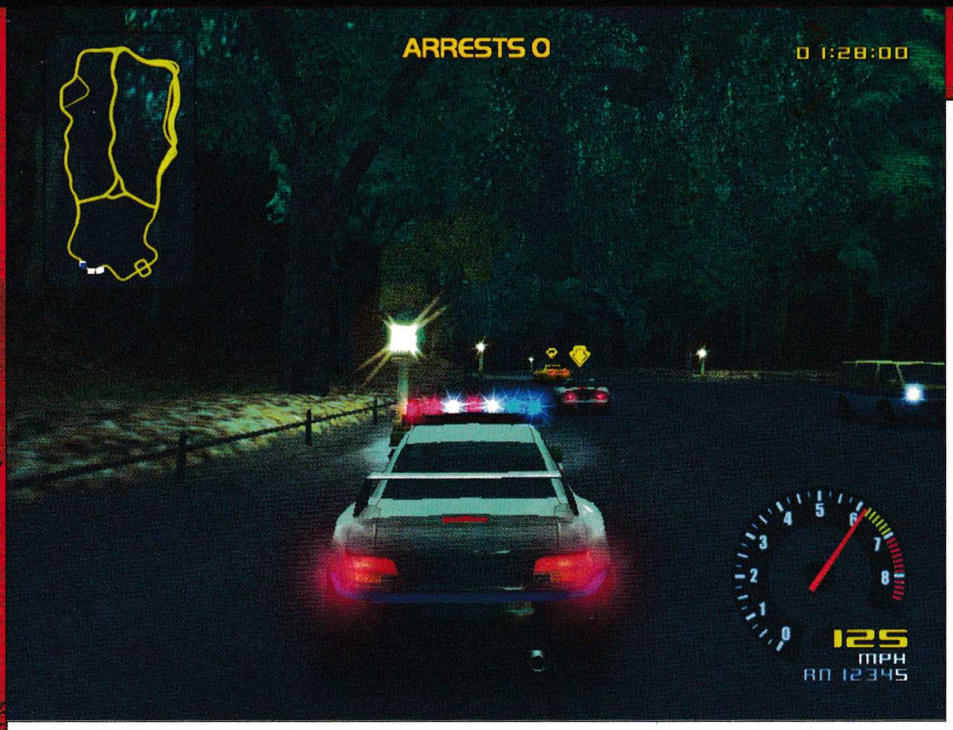
- Посредствена графика
- Странна физика на возилата

DRIVING SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Infogrames/Pitbull Syndicate Ltd
сайт	http://www.tdgame.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM

2 CD



ът е нещо като evolution тип игра. Ще бъдете нает от богат представител на подземния свят да се състезавате от негово име в множество нелегални състезания из четирите града, включени в играта. Там ще имате най-разнообразни надпревари и със сигурност няма да скучаете нито минутка.

Физиката на околната среда в Test Drive обаче е наистина странна. Когато се блъскате в стълбовете на уличното осветление например, те просто отхвърчат като вейки. Ако обаче се опитате да приложите същата тактика на светофарите, ще ударите на камък – те са доста по-издръжливи. За съжаление голяма част от фъна се убива и от трафика, който наистина е в повечко. На моменти нормалните, бавно движещи се автомобили наистина ще ви скъсат нервите. Представете си как се състезавате с още 5-6 коли и вече сте минали границата от 180-200 км/ч, когато пред вас се изпречва трамвай или дузина агенти, спрели на светофар...

Графично Test Drive не предлага нищо ново. Тя дори изглежда сравнително остаряла на фона на графичните фиести, които ни предложи NFS. Колите изглеждат сравнително добре – нямат много ръбове и дават добри отблясъци. Пистите също са направени сравнително качествено, но на моменти са тромави. При спусканията в Сан Франциско примерно пред вас се показва половината град и затова е нужно той да се рендерира реално-времево. Можете да си представите как това се отразява на играта... Иначе светлините в Test Drive са на доста добро ниво. Те също се генерират динамично. Фаровете ви оставят наистина реалистични отблясъци, а уличното осветление по време на нощните състезания придава истинска градска атмосфера.

Саундтракът на Test Drive е определено добър. Сами можете да се убедите какви музикални величия са взели участие в него (виж карето). Това, естествено, е провокирано от факта, че играта ще се продава предимно за PS2, а там пазарът е доста по-разработен и парите, дадени за лицензи ще бъдат избити. Музикалните тракове са предимно леки електронни мелодийки или

комерсиално черно

Говорейки за автомобилна музика, според мен DMX, Buba Sparxxx, Ja Rule и Moby са по-сполучливи от тийнейджърските бозави хардкор/неометъл мелодии от NFS. Не, че съм голям фен на черното, обаче в колата ми предпочитам да звучи нещо с повече бийт.

Общо взето излиза, че последният Test Drive е направен предимно за закоравелите фенове на поредицата. Все пак играта има 8-9 годишна история и е нормално все още да има големи тълпи от верни почитатели. Всички те предпочитат да летят с безумни скорости, да не унищожават колите си при сблъсък и да се измъкват от ушатите по лесен начин. Факт е, че и аз съм фен на поредицата и още от третата част не съм пропускал нейно издание.

След всичко, което NFS показа на автоманиаците обаче, новият Test Drive не е това, което всички очакваха да бъде. Общо взето, единствено и само ако си я купите, можете да разберете дали ще ви хареса или не.

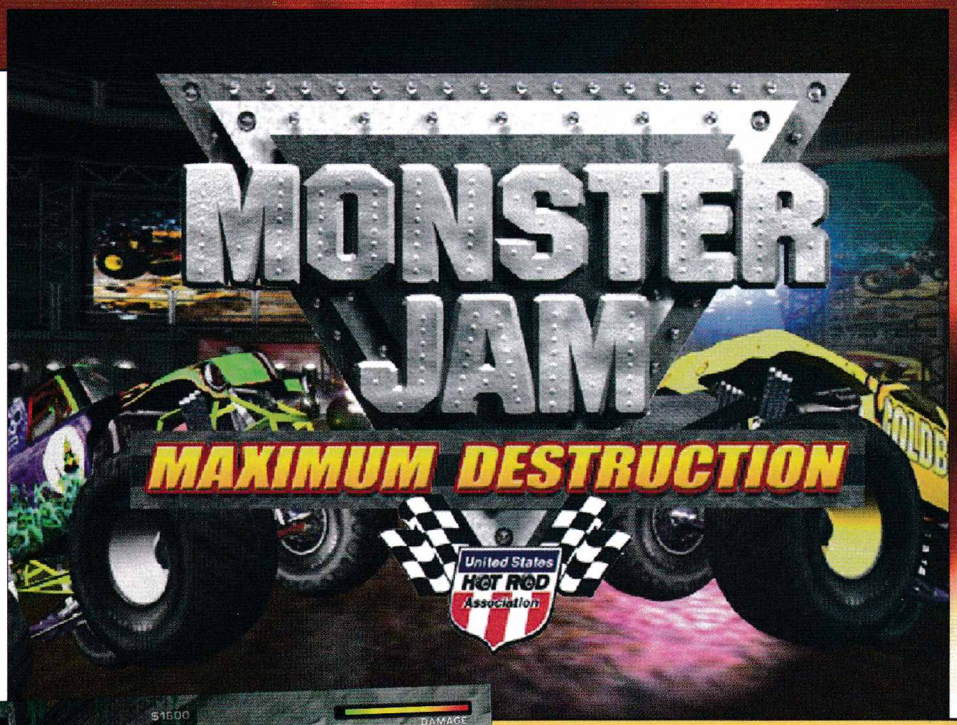
Орлин Широв

SOUNDTRACK

Това пълният списък на песните в играта. Както можете да видите, в него са се наредили много величия. Ако все пак се окаже, че не сте фен на черно, спокойно! В играта има и възможност да добавяте собствен саундтрак, съставен от ваши любими mp3-ки.

- "LACKLUSTER" – Saliva
- "FURIOUS" – Ja Rule
- "BODYROCK" – Moby
- "THE MILKY WAY" – Aurora Boreales
- "KNOW HOW" – Young MC
- "THIS IS NOT REALITY" – Crud
- "DANCE U.S.A." – Junkie XL
- "WE RIGHT HERE" – DMX
- "CLICK CLICK BOOM" – Saliva
- "GOT TO GET AWAY"– Alice Deejay
- "LIVIN IT UP" – JA Rule
- "SYNASTHESIA" – Junkie XL
- "ALL USED UP" – Crud
- "OIL 1" – Moby
- "FUTURE IN COMPUTER HELL" – Junkie XL
- "UGLY" – Bubba Sparxxx

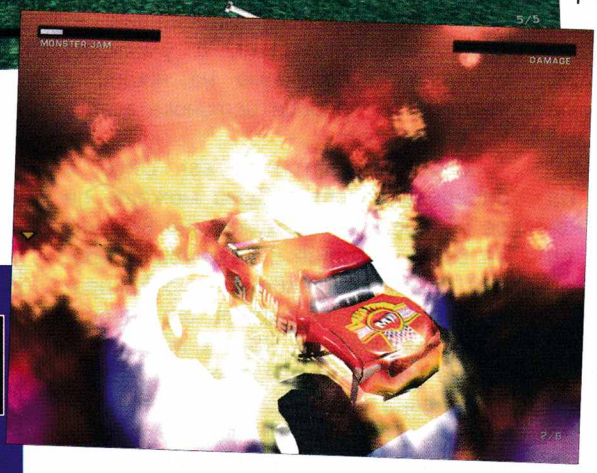
Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com



На кого ли от време на време не му се е искало да се накатери на един от тези "чудовищни" камиони и да размаже гадната бръмчаща лада на съседа?

Скакво ли не се занимават тези американци в днешно време. Имат си най-различни спортове, развлекателни игри и прочее. От известно време насам започна да се практикува и едно ново зрелищно забавление, в което огромни возила мачкат други коли, отскачат, блъскат се едно в друго, състезават се и какво ли още не. Този "спорт" е наистина интересен, но как очаквате да се появи и да придобие популярност примерно в България, където една такава най-общо казано "кола", ще струва колкото половин държавен бюджет? :-)

Ето как чрез добрите стари компютърни игри и ние ще имаме възможността да вкусим капчица от усещането на тази разрушителна мания чрез Monster Jam. Привържениците на Carmageddon и на старото и класическо Destruction Derby няма начин да не се изкефят максимално на това ново творение на Ubi Soft.



Monster Jam е що-годе интересна игра

Има приличен геймплей, клонящ предимно към разрушителност, съдържа достатъчно различни трасета, върху които ще можете да доказвате шофьорските си способности и доста добър набор от всякакви оръжия и power-up-и, които пък, от своя страна, ще ви помагат по време на безмилостните и унищожителни сражения. Не на последно място идва и фактът, че на ваше разположение ще се намират и над двадесет "чудовищни" камиона. С някои от тях дори можем и да се позабавляваме. Ако например мразите Spider-Man повече от всичко друго на света, спокойно можете да си изберете камиона, който носи неговото име, и отличителни знаци и да започнете да го блъскате в отсрещната стена докато не се изчерпи и последната ви капчица сила или докато нещастното возило не се разпадне на парчета.

Можете да започнете играта, развивайки някакъв особен тип кариера, в която ще печелите определен брой точки и ще подобрявате ефективността на избраното от вас превозно средство. Ще му купувате всякакви части – като се започне от гуми и се стигне до "душата" на камиона – неговият двигател. Очакват ви и най-различни предизвикателства, включващи условията: последният оцелял печели, унищожаване на противници за определен период от време и т.н.

Полъх на свежи хрумвания в раздела Mini-Game

Да ви кажа честно, нямам никаква представа защо този раздел от играта е наречен така, но това няма и особено значение, тъй като в него има доста оригинални и яки идеи. Той се състои от шест различни типове игра. Ще ви представя всеки един от тях поотделно. Започвам със Stadium Freestyle, където като един истински шофьор на "чудовищен камион" ще приложите своите умения да се разпльосквате върху други коли и да обикаляте и блъскате своите опоненти до полуда. След това идва ред и на Stadium

TRUCK ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubi Soft
сайт	http://monsterjam.ubi.com/
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

Race, където ще правите обиколки на нещо като стадион. Целта ви, естествено, е да завършвате първи. Третото съревнование е кръстено със смразяващо кръвта име Lava Island. Изберете ли го, ще започнете играта на терен, на който, както може би случайно ви е хрумнало, има значително количество лава.

Всички ваши опоненти ще се опитват да ви подбутват в горещия котел, а вие трябва да устоите на техния натиск и да ги прецакате първи. Canyon Race е следващото предизвикателство за вашите умения на ненормален шофьор. Трябва да си призная, че то ми стана едно от любимите. В него се състезавате с още няколко опонента в каньонест и доста опасен участък. Целта ви е да финиширате преди другите мръсници, застанали зад волана. Stadium Chalenge пък е изпитание за вкуса на абсолютно всеки. Решите ли да играете на него, ще се озовете на така наречения стадион в компанията на своите жадни за автомобилни чарколяци противници. Няма да имате на разположение каквито и да било оръжия, а възможността ви за бягство ще е сведена до нула. Тук ще ви помогне единствено умението да се блъскате челно във всичко де що шава. Последното предизвикателство е наречено Arena Chalenge. Най-интересното в него е, че действието се развива в античен колизеум със завардени изходи. За разлика от Stadium Challenge тук ще имате на разположение оръжия, които ще ви улеснят при прегазването на противниците ви.

В сравнително разнообразния геймплей има и един леко дразнещ момент, който няма начин да не забележите, щом започне да ви се вие свят. За да го избегнете, ще ви дам един приятелски съвет – не играйте на Monster Jam повече от час без почивка, защото рискувате да получите силен световъртеж. Позициите на камерата и управлението са направени така, че много често се стига до ситуации, в които вие карате безспирно в един отегчителен кръг, подгонени от вашите противници, които са се залепили неотлъчно за задницата ви. Това е изключително досадно.

Графика и саунд

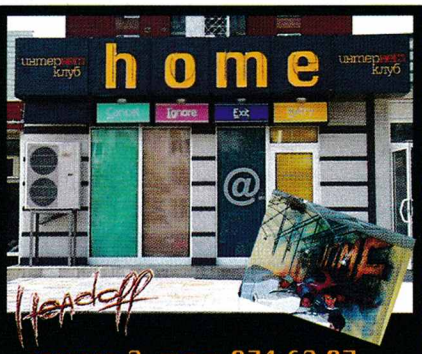
Графиката получава много добър 5! Ubi Soft са се погрижили играта да е достойна и в това отношение. Арените са доста добре изпипани и вдъхват желание за игра още при първия поглед, отправен към тях. Возилата са детайлни. Доста ефектно е направено и разпадането им при удар. Понякога, ако се загледате по-внимателно, може и да различите повечето чаркове, които започват да хвърчат във всякакви посоки. Нивата, в които вие и вашите опонентите ще се размазвате взаимно, са изпълнени с куп добре оформени странични джунджурийки – като се започне от паркирани коли и бутилки с газ и се стигне до дървени пейки и маси.

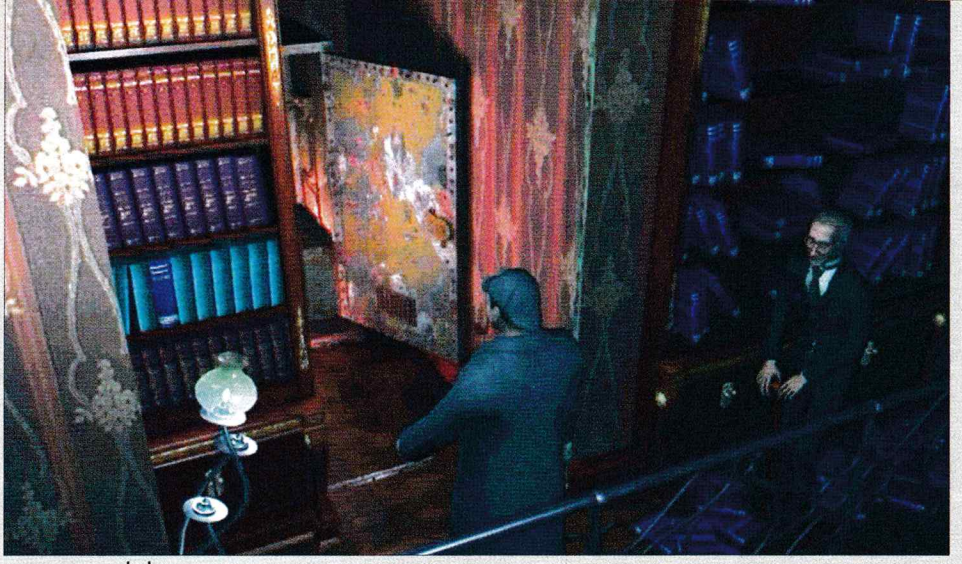
Особено много се дразня от игри, които имат невероятен геймплей, страхотна графика и същевременно ужасен саунд. Направо ми идва да изпотроша колоните, за да спестя на ушите си някой друг "специален" звуков ефект и да прекратя болезнената болка. За всеобщо щастие обаче Monster Jam не е една от тях. Тя има супер як саундтрак и сносно озвучение.

Сигурен съм, че това заглавие няма да остане незабелязано от феновете на Carmageddon. Мисля също, че ще си намери и множество нови почитатели, тъй като програмистите от Ubi Soft са успели да създадат една много забавна и времеизпълваща игричка, която съм убеден, че ще се хареса на всеки, който й даде шанс да се докаже. Препоръчвам я и давам гаранция, че никой няма да съжалява, стига да не реши да я вземе прекалено на сериозно, тъй като тя, естествено, не е идеална. Monster Jam е просто едно прилично и неангажиращо творение, с което обаче не бива да се прекалява. Токуваж създало някои вредни и непривични за вас навици. :-)

Асен Георгиев

интернет клуб
home
Athlon 1GHz, 19" Sony Trinitron, GeForce 2
сканиране, лазерен и цветен принтер
климатик
София, ж.к. Младост 4, Битов комбинат - секция 2, тел: 974 62 87





Нелош куест с елементи на тъпотия...

The Mystery of the Mummy

Известният английски египтолог лорд Монткалф изчезва безследно. Полицията работи по версия за самоубийство. Тя е убедена, че причината за това вероятно е странното поведение на възрастния човек, който, малко преди да изчезне, сякаш се побърква. Ученият обезумява, обсебен от идеята за проклятието, тегнещо над мумията на жрец, която той изправя. Налегнат от параноя, той поставя смъртоносни капани из собственото си имение-музей, което е пълно с безценни египетски артефакти.

Елизабет Монткалф е дъщеря на учения. Тя е вдъхновена в професията си от своя баща (ухаа!!! — Tomb Raider ;-)). Лордът обаче не одобрява това. Въпреки някои спречквания между тях Елизабет му се възхищава и отказва да приеме, че той се е самоубил. Тя изпраща писмо на Шерлок Холмс, който е далечен братовчед на бъдещия ѝ съпруг, и го моли да разследва случая...

Вратата на имението отваря гостоприемен прислужник с мазна физиономия, който става още по-съмнителна фигура, когато Холмс намира писмо, в което персоналът на имението съобщава, че напуска работодателя си. На всичкото отгоре привидно пустото имение се радва и на още един обитател — мистериозна мумия...

The Mystery Of The Mummy ме грабна със своето начало! Самият факт, че Шерлок Холмс е затворен в огромно изоставено имение, пълно с египетски загадки и митични предмети, ме очарова. Уви, това беше само привидно...

Пъзелите

които са жизненоважна част от всеки куест, са доста недоизпипани. Играта се опитва да впечатли с трудност, но най-осезаемо остава парещото чувство за нелогичност. На моменти създателите направо са прекалили. Дори авторката на walkthrough-то, което понякога бях принудена да използвам, признава, че сама не знае защо дадени загадки се решават по определен начин. Тя направо казва, че просто случайно е налучкала отговора и няма обяснение за избора, който трябва да направите...

Играта е разделена на 5 нива, в които пъзелите са прогресивно усложнени.

Най-любим ми е случаят с една зала, украсена с египетски мотиви. Там има две кофи, резервоар с вода, място, където можете да я изливате, и един камък. Когато Холмс стъпи на камъка, той казва, че чува нещо зад себе си. Но щом се премести, то изчезва. Когато сложите каквото и да е количество вода в някоя кофа и я поставите там, не се получава нищо, освен ако сложите не точно 4 литра вода. Нямам никаква идея защо толкова. Особено, гледайки рисунката с известната митологична сцена, в която Анубис претегля сърцето на мъртвия и преценява дали е грешно или не, съпоставяйки теглото му с Перото на истината. По никакъв начин това не подсказва за 4 кг тегло (вода). Всъщност в този момент в инвентара имате 4 статуетки, но те нямат връзка със случая. А пък и в играта са общо пет, така че не вярвам това да е логиката. Да не говорим за недомислицата, че стъпвайки, Холмс задейства пъзела, а той едва ли тежи 4 кила... Хрумването, че когато решите пъзела, зад вас изниква нещо като шахматна дъска, също е странно...

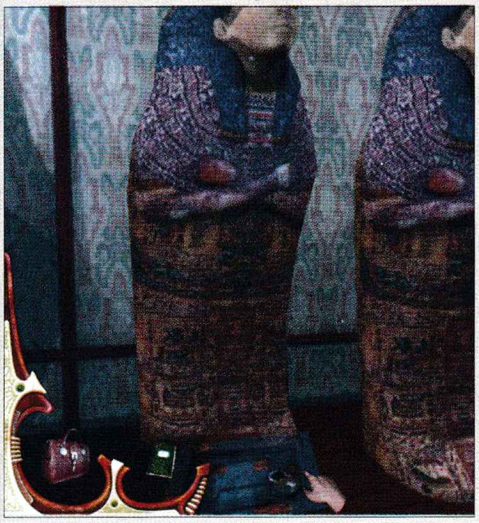
Определено се забавлявах и над отговора на следната загадка:

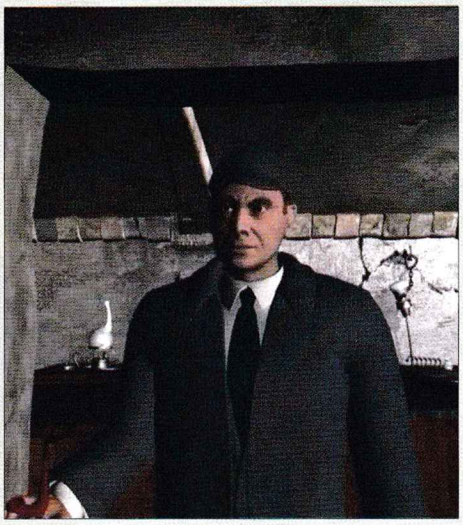
По-добро е от Господ,
По-зло от Дявола,
Бедните имат много,
Богатите се нуждаят от него,
(и любимият ми ред, без, който просто нищо нямаше да е същото :-)
Ако го изядеш, умираш,
Що е то?

Досетихте ли се вече?! Ами че то е очевидно — Brahmans! Най-високопоставената индийска каста... Да — имате едно листче, на което пише това онова за кастите, но какво общо има това с безумната загадка, аз така и не разбрах...

Е, за щастие има и някои добри попадения при пъзелите. Например един с въртяща се стая, която се мести в зависимост от вашите движения по пода. Интересно е и това, че има пъзели, които трябва да минете за време. Например, когато попадате в стая, в която не можете да останете задълго, защото не можете да дишате. Времето се удължава, ако използвате парче от близката завеса, за да покриете устата си.

интернет клуб
home
София, ж.к. Младост 4,
Битов комбинат - секция 2
тел: 974 62 87





QUEST		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		1 CD
издател	Wanadoo Frogwares	
сайт	www.frogwares.com.ua/sherlock	
хардуер	Pentium 350 MHz, 64 MB RAM	
	16 MB Video Card, WinAll, DirectX	

Трябва да действате бързо и на един по-ранен етап, когато сте в тъмно помещение със запалена факла и тя бавно изгаря. Можете да си направите и втора факла, обаче времето е предостатъчно...

Лично на мен не ми се нрави и фактът, че по време на играта

не говорите с нито един герой

Може това да е така, защото по принцип съм си приказлива. Но все пак мисля, че някак не е много приятно да има диалози само във филмчетата. Бих предложила авторите да откупят правата върху Enjoy The Silence на Depeche Mode за заглавна песен.

Но стига глупости. Ако трябва да сме честни, музиката е наистина добра. Много подходяща и атмосферична. Минуси са обаче фактът, че има четири основни мелодии, които се повтарят през цялото време. Има и една джазирана мелодийка, която лично аз не мисля, че е подходяща. Египетските мотиви в другите песни обаче са доста интересни и приятни. Визията, в тон с цялостната атмосфера на играта, е древна и супер пикселизирана. Дори когато се развъртите в менюто и качите детайлността на играта на максимум, резултатите не са блестящи. Идеите, които са пресъздадени, обаче са интересни и на места дори наистина оригинални. Освен самото имение, готина е и идеята, че курсорът ви, който е ръчичка, се превръща в лупа (все пак за Холмс говорим), когато не можете да правите някакво действие, а почивате. Фактът, че курсорът ви се променя при възможност за различни действия, е от голяма помощ при намирането на някои по-микроскопични предметчета (може би ръката с лупа щеше да е по-подходяща за тези случаи, но, уви, тя вече се използва с функция examine :-))

Най-странното при тази игра

обаче не е логиката, която авторите са използвали при създаването на пъзелите, които са включени. Не! Най-странното е, че играта ми хареса, без и аз да знам защо. Е, не преобърна представите ми за куеста, но определено има добра история с интересни обрати и някои добри попадения при загадките. А пък и нелогичните моменти са си забавни — не мога да им го отрека. Просто са толкова абсурдно тъпи, че си заслужава да ги видите! Може би пък авторите просто са искали да направят по-автентична играта, тъй като лорд Монткалф, който е правил загадките, все пак е бил считан за луд...

Както и да е. Ще гледам някак да преживея странностите на тази игра. А вие, ако по принцип не си падате по куестове, наистина не трябва да се захващате с това заглавие. Ако обичате този тип приключения, можете да се заредите с индустриално количество хартия за записване на всички пъзели (ако не ви трябва за решаването им — поне си заслужава да ги увековечите) и търпение. Все пак не всеки ден можете да се вживеете в ролята на Холмс.

Лили Стоилова

tel. 9733587 WWW.BAZATA.NET GAME CLUB

55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"

TALON

ПЛАЩАШ 1 ЧАС ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

We wish you a Merry X-mas, We wish you a Merry X-mas and a Happy New Year.

Или казано на български – Честита Коледа и Весела Нова година. В духа на зимата на мен ми се падна да пиша за зимен спорт. И то екстремен. Ще си кажете – това не е нищо друго освен сноуборд. Да, ама не – в играта става въпрос за състезания с моторни шейни. Не звучи обещаващо, нали? Но според мен е точно обратното. Даже смятам, че е доста забавно да караш моторна шейна по заледени писти с множество завои и каскади. Представете си какво е да усещаш щипещия студ на зимния вятър, пробождащ кожата ви заради високата скорост. Или пък прилива на адреналин в кръвта си и...

Малко се поувлякох с описанията на неща, които не съм вършил на живо. Но както и да е – важното е, че играта наистина си заслужава. Обаче ще трябва да ви разочаровам с една малка подробност за жалост WhiteOut е правена за конзола. А-а-а-а-а-а, и всички читатели се разбягват с писъци при произнасянето на тази прокажена дума в света на компютрите. Да, конзола... не всички конзоли са лоши. Поне тази е добра, даже много добра!

Та като съм почнал с критиките, първо искам да "нахокам" Konami, защото те са едни долни лъжци и мръсници. Как може на сайта на играта да са написани толкова много лъжи. Първо, в статията, поместена в страницата, пише, че персонажите, между които можете да избирате, са дванайсет, а те всъщност са не повече от 6. Според Konami возилата в WhiteOut са 12 на брой. За наша изненада обаче шейните се оказаха 9. Тези отклонения са малко странни, но не са болка за умиране. Може и пък да става дума за скрити возила и герои. Дори и без това разнообразие, описано на сайта, геймката си остава доста зарибяваща.

Високоадреналинови гонки по самоубийствени снежни трасета!

Режимите

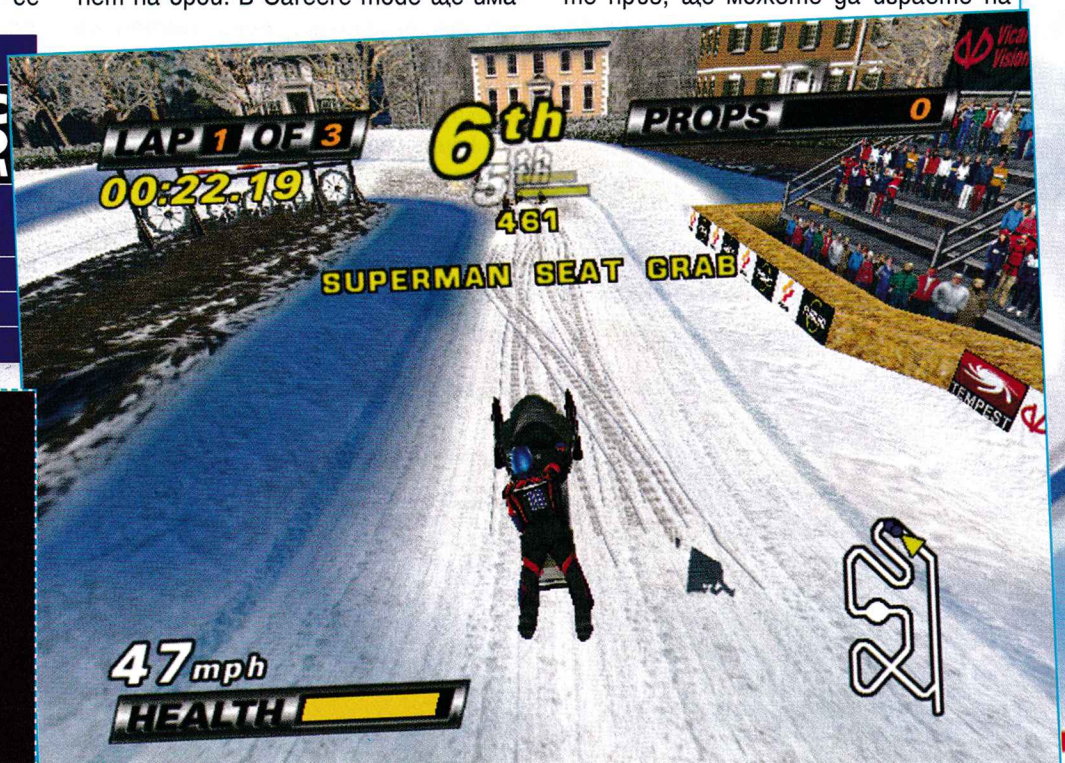
в които можете да играете, са пет на брой. В Careere mode ще имате възможност да изживеете един истински snowcross шампионат. Той се състои от три лиги – starter, amateur и professional. Във всяка имате различни шейни и ъпгрейди към тях. Разбира се, паричките за горепосочените подобрения се печелят посредством доброто ви представяне на пистата. А ако случайно завършите пръв, ще можете да играете на

RACING

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Konami
сайт	www.konami.com/whiteout
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM

1 CD



tel. 973 35 87
CLUB
ул."Коста Лулчев" блок 245

бонус ниво, чийто награди са доста полезни. Не си мислете обаче, че за да спечелите бонуса, е достатъчно само да завършите преди всички. Трябва да изпълните и едно условие, което ви е поставено в съответното бонус ниво.

Но да се върнем на финикийските знаци. С тия парици можете да си купувате само шейни и части за тях. Броят на снежните превозни средства (които в моя речник фигурират и като СПС), е по три на лига, тоест точно девет. Между другото, за да печелите повече пари, трябва да трупате Props точки. Получавате ги като правите различни трикове със СПС-то си.

Да продължим с втория revim: Arcade mode. При него, за да преминете към друга писта, трябва да изпълнявате определени каскади. За жалост в този режим няма нищо друго интересно. Разбира се, не липсват и обичайните Quick-play, Time Trial и Multiplayer. Мисля, че всички знаете какво представляват тези режими.

Но стига вече. Време е да разгледаме под лупа и трасета, които са на разположение в геймката. Пистите са четиринадесет и са направо убийствени. Има дори "пързалка" на айсберг, която, между другото, е една от най-добрите. По трасетата са разпръснати множество бонуси (щит и бууст за шейната), преки пътища и бонуси с Props точки. Трасетата не са само в САЩ, но и в Русия и Япония. И все пак не вярвам пистите да са реално съществуващи, защото те са екстремни, даже бих казал прекалено екстремни. По тях има такива скокчета и препятствия, че по едно време направо започнах да се питам: абе, аджеба, толкова ли са здрави тия моторни шейни. Изглежда наистина са. От Konami явно са решили, че СПС са направо неунищожими. Скачате, удряте се и то все от някакви нечовешки височини.

Също така за всяка писта задължително трябва да сте събрали пари, за да си купите поне някакъв ъпгрейд, защото опонентите ви задължително ще го направят и тогава те ще бъдат доста по-бързи от вас. Всяко от трасетата може да бъде преигравано и в Career mode. По този начин печелите пари, без да се налага да преигравате и останалите писти преди нея.

А когато говорим за опонентите, трябва да спомена и добра дума за

A.I.-то

На моменти противниците ви стават доста гадни и направо се съюзяват във ваша вреда. А когато това стане, съветвам ви да не се опитвате да задминавате някого, защото противниците ви – тия жалки титани на наглостта – буквално ще ви избутат от пистата. Препоръчвам ви до вас задължително да има поне една чаша, та като се нервирате, да я запокитите в някоя от четирите стени на стаята си. На мен лично ми помогна доста за изпускане на пàрата.

Друг интересен момент при противниците ви е, че често смогват да ви задминат, дори ако вашата шейна е по-добра. Тук отново се хабят доста нерви – виждате как не можете да настигнете някой от състезателите, който е с шейна, която вие сте продали още в Starter лигата. Но както и да е – чаши има, а стъкларският бранш процъфтява, надявам се.

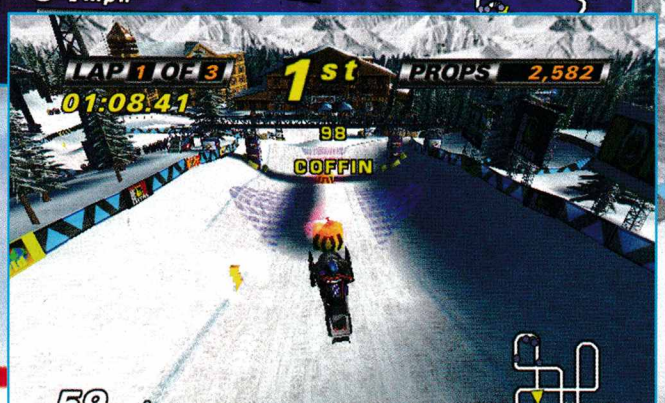
Графика

Графиката в играта не е най-добрата възможна, но и не дразни с някакви особени недъзи. Трасетата обаче са ефектно направени. Особено добро впечатление прави дизайнът на шейната и персонажа върху нея. Какъвто е състезателят на картинката, когато си го избирате, такъв е и върху "снежния ви мотор". Особено внимание привлича изпълнението на различните трикове, които владее играчът ви. Както споменах по-горе, номерата са доста на брой и всеки един от тях изглежда впечатляващо на монитора. Гледката е още по-приятна, когато успеете да направите някакво комбо от номера и гледате как човекът, "яздещ" моторната шейна, се мята диво в най-различни пози върху нея.

Аудио

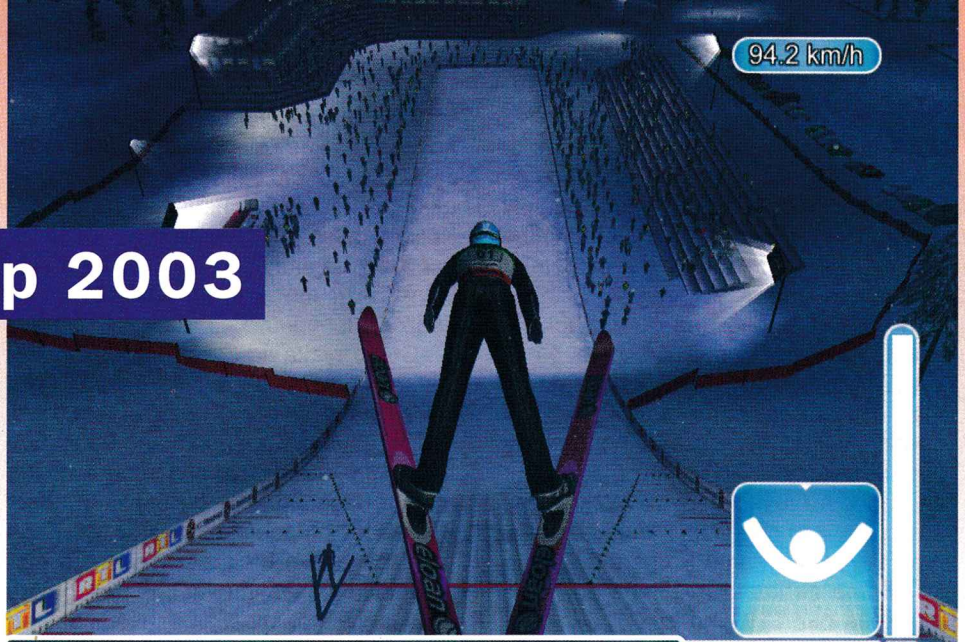
Музиката, озвучението и всички други sound-ове в WhiteOut са направо глезотия за ухото. Особено музиката, която отлично се вписва в динамичната атмосфера на геймката. Тя е в стил Underground и е направо убийствена. От време на време гласовете на коментаторите дразнят – доста са им мазни репликите. Понякога често се обаждат не на място, затова да си меря приказките, че ще падат глави. ;-) За финал мога да кажа, че досега не е имало racing с моторни шейни, който да ми е грабнал вниманието. Затова смятам, че няма да е лошо и вие да пробвате тая снежна вихрушка WhiteOut!

Христо Танушев



RTL SkiJump 2003

Свен Ханавалд и компания срещу вас и вашето PC... Кой е по-добър? Ще разберете, само ако "поскачате" заедно!



Макар че ски скоковете не се радват на особена популярност в България, този спорт има своите верни фенове в Централна и Северна Европа. RTL Skijump 2003, продуцирана от немския телевизионен канал RTL, иска да се възползва от интереса на почитателите и да им предостави възможност сами да опитат уменията си и да премерят сили със своите идоли. Крайният резултат е по-скоро успешен – въпреки недостатъците в графиката и на моменти дразнещото превъзходство на компютърните опоненти.

RTL Skijump 2003 не е игра в класическия смисъл на това понятие. Едва ли щяхме да имаме възможност да "поскачаме" редом със Свен Ханавалд, ако:

а) той не беше германец

б) RTL не залагаше силно на зимните спортове в своята програма.

Според наскоро обявени резултати на маркетинговия отдел на немската медиа, ски скоковете са най-гледаният зимен спорт в пакета дисциплини, които всяка зима RTL излъчва.

Не си мислете, че RTL Skijump 2003 е изцяло на немски. Помислено е и за всички онези играчи, за които езикът на Гьоте и Шилер не е майчин или преди всичко предизвиква негативни асоциации (йа йа, хер щандартенфюрер!). Най-общо казано, вашата цел е да станете най-добрият от най-добрите ски скачачи на планетата. За целта е нужно създаването на спортист, чиито възможности се определят от няколко показателя – фитнес, тегло, ръст, сила на скок, техника на летене, техника на приземяване и техника на излитане. Освен тези основни показатели присъстват и още два – популярност и способност за преговори, които ви помагат (или вредят) при договарянето на спонсорски договори.

"Спонсор" е една от вълшебните думички в тази игра. Благодарение на него разполагате с достатъчно евро-кеш, за да си купите качествена екипировка, да наемете добър треньор или вакс-майстор. Пари могат да се печелят и след победа на състезанието като наградният фонд се разпределя до заелия 30-тото място. Естествено, лъвският пай отива за първия.

За да развивате показателите фитнес, тегло, ръст и сила на скок, се нуждаете от пари. Те ще ви трябват, за да наемете достатъчно квалифициран специалист. Техника на летене, техника на приземяване и техника на излитане са качества, които можете да подобрявате с т.нар. "power точки". Те се събират след всяко състезание, като броят им зависи от класирането на вашия скачач. Колкото по-напред е той, толкова повече точки ще получите.

За да "летите" добре, се нуждаете от добре ваксирани ски. Един добър вакс-майстор се равнява на няколко точки в показателите. Той обаче струва пари. Затова е нужно преди всяко състезание да смятате добре колко евро ще ви трябват за мазане на ските.

След като ви разказах за най-важните показатели за играча, време е и за самите скокове. В RTL Skijump 2003 имате възможност да градите кариера, да тренирате или просто да поскачате за кеф. Ако изберете кариера, то тогава можете да настроите нивото на трудност и да изберете между три лиги – подрастващи, аматьори и професионалисти. Ще достигнете до по-високата лига тогава, когато успеете да спечелите титла в по-долния клас. Управлението се извършва изцяло с мишката. Спокойно може да се каже, че в RTL Skijump 2003 грешките идват само от играча пред монитора, а не от самата техника на управление.

RTL Skijump 2003 е изключително приятна и занимателна игра. За съжаление след около седмица със сигурност ще сте усвоили характерното "дръпване" на мишката и дори самият Ханавалд няма да ви се опре.

Александър Бойчев

SPORT SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	RTL
сайт	http://skispringen.rtl.de
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 3D Card
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
CD 1

БИТКАТА ЗА СПАСЕНИЕТО НА ЗЕМЯТА ВСЕ ОЩЕ Е АКТУАЛНА

CODE RED
BATTLE FOR EARTH

Хей, хора! Какво доживяхме? Излизането на пълна, самостоятелна и съвсем безплатна игра, разработена от фенове на Quake II! Иде реч за CodeRed. Всеки може да си я дръпне от нейния официален сайт в Интернет, когато пожелае. А за тези, които нямат тази възможност, тя е включена и на диск №2 на списанието. В нея се разправя за извънземни мутри, големи пушкала и всякакви подобни щуротии. Сигурен съм, че старите фенове на Quake II и въобще на по-вехтите 3D шутъри, ще се изкефят и ще си я поджиткат с голям интерес.

Засечена е извънземна форма на живот!

Може би заглавието ви подсказва, че в играта ще става дума за спасяване на света. Сигурно се чудите от какво? Естествено, че става дума за крайно недружелюбни извънземни, чиято главна цел е да обикалят космоса и да търсят планети, на които кипи живот. Те определено не провеждат това издирване, за да раздават захарни петлета или да се правят на Дядо Коледа, а жадуват за кръв и разруха. Но все пак си мисля, че не са попаднали на точното място, защото тук ще се намесите самите вие – ще се опитате да спрете грозниците и да спасите родната си планета Земя.

Ихаа, 'къв кеф! Освен че ще можете да премерите мускули с междугалактически хулигани в специалната кампания (състояща се от над двадесет нива, разпределени в три епизода), ще имате и възможността да поджиткате и в мултиплейър с приятели. Забравих да спомена, че на ваше разположение ще бъде и скромен арсенал от девет различни по вид, качество и ефективност оръжия, които нямат търпение да бъдат изпроббвани върху множеството гадинки, бродещи из вселената. Четири карти са предназначени за DeathMatch режим. Той прилича на Quake II, но е със скиновете и оръжията на CodeRed, естествено. :-)

Подновен Quake II енджин

В графично отношение играта е с ретро излъчване. Дори мога да кажа, че за началото на 2003-та визията е ужасна. Но ако CodeRed беше излязла преди няколко години, може би щеше да бъде съпътствана с невероятен успех. За създаването на играта COR са използвали source кода на Quake II, който, естествено, е здраво модифициран: CodeRed поддържа 32 битов цвят, текстури и скинове с висока резолюция и други благинки за окото.

Не си мислете обаче, че е възможно енджинът на Quake II да се изцеди до такава степен, че да стане конкурентноспособен на сегашните визуални чудесии. Да бъдем реалисти – това е невъзможно.

Играта със сигурност няма да ви впечатли с невероятни звукови или графични ефекти, а самата история е силно изтъркана – бъдеще, роботи, извънземни, конспирации и спасяване на Земята от масово унищожение. Но въпреки това тази игра е безплатна, притежава невероятна атмосфера и е направена от истински фенове – нейният най-голям плюс. Точно това ме накара да я изиграя въпреки изброените по-горе недостатъци. Нека уважим труда на хората, които са я направили.

В интерес на истината CodeRed: Battle for Earth ще се хареса на много хора, които са фенове на по-старите игри. Лично аз съм голям почитател на Doom, Wolfenstein 3D и Quake, затова и този шутър определено ми допадна. Просто в него е вложено нещо, което в повечето нови заглавия липсва. Личи си, че е правен с мерак и любов, а не както се създават повечето по-нови игри – само заради кинтите. Нищо няма да загубите, ако решите да си уплътните времето с CodeRed. Вижте я и ще разберете какво имам предвид.

Асен Георгиев

3D SHOOTER

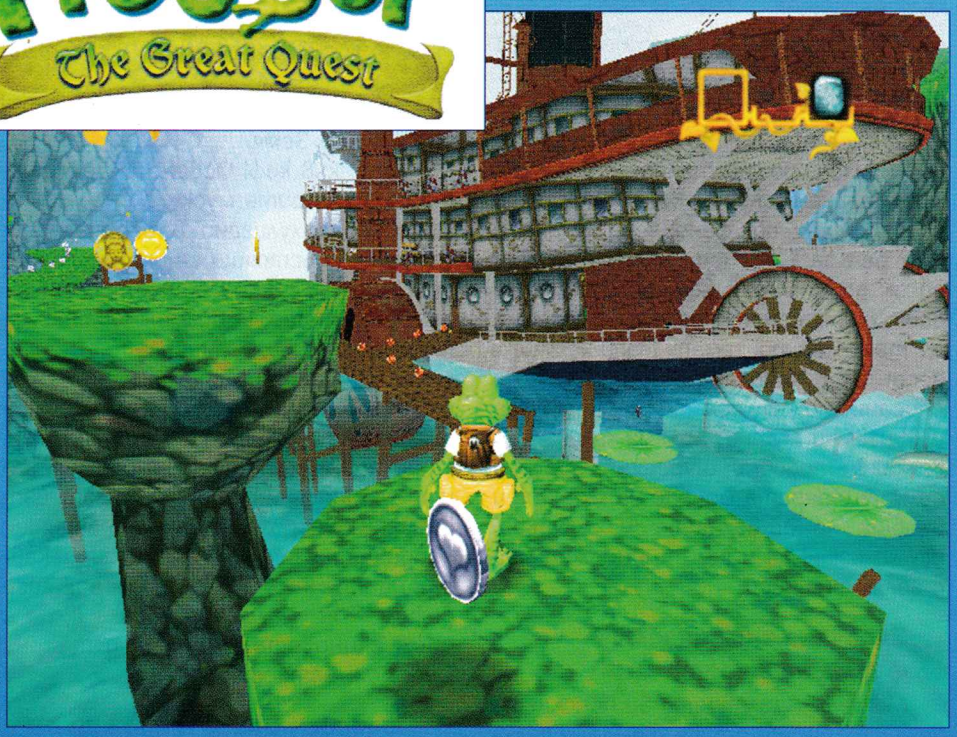
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	COR Entertainment
сайт	www.planetquake.com/cor/codered
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM, 3D Card
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM на PCM CD2

Искало ли ви се е да се преродите като жабче...?

Набързо, като увод, искам да си спомним доброто старо време, когато някои от вас дори и блясък в татковите очи не са били. Тогава на големите аркадни кашони с по 2 джойстика и общо 6 бутона се беше разразила страшна мания. Konami пуснаха първия Frogger – жабокът с една-единствена цел – да прекоси улица/река, пълна с дебнещи алигатори, засилени камиони и т.н. жабчоусмъртяващи средства. Сега е време за великото завръщане. Е, жабчо малко е поизменил вида си. 60-те пиксела (дали бяха толкова... или около 45), които той представляваше, са се превърнали в красиво 3D-полигонно тяло. Пък и целта на играта малко се е изменила, но духът се запазва.

Всичко започва в



една хубава майска вечер

Двойка недорасляци с току-що напъпило акне се запътват към близката река с една цел: безсмислено пропиляване на няколко часа от живота си (тогавашният еквивалент на кисненето по залите и трепане на терористи... някои неща не се променят :)). Както и сега се случва, те разпалено обсъждат нещата от живота, които ги вълнуват. По-точно става дума за приказката как принцесата избягала от дракона, целунала жабата, която се превърнала в принц със здрав, прав и корав меч. Двамата живели дълго и щастливо като първите 4 години сменяли по две легла месечно (после се появило първото им дете и сексуалният им живот тотално се вкиснал – той си намерил любовница, накрая се развели, а от шока на него спрял да му става. Но това е от една друга игра :)).

Недорасляците обаче и идейка си нямат за двойката воайори в съседното храстче. Става дума за малкия жабок ... (въведи името си на мястото на точките и прасни [Enter]) и неговия най-добър приятел Лъмпи. Вдъхновен от приказката, жабчо вижда в небето падаща звезда (поправка – вечерта не е майска, а августовска, през май рядко падат звезди) и си пожелава да открие своята принцеса (минутка за реклама: 083-32-32. Вашата принцеса ще изпълни всичките ви желания – 12 имп./мин). Появява се феята на жабчетата. За да му помогне в търсенето, тя го дарява с оня същия здрав, прав и корав меч... ъъъ... ок де, не му дава меч, ама поне звучи добре. Та феята му дава броня, за да не е на един шамар живот, дава му възможността да използва магии (като древното заклинание Еректикус Максимус например) и огромна раница, в която да си прибира каквото е намерил, включително и използваните носни кърпички.

Оттук нататък следва един

доста добър Jump&Run

Като скачате, можете да си издувате гушката, за да планирате във въздуха. Можете да стреляте по вразите със зелена слюнка, а ако се приближат, да ги ступате с малко карате (в играта май му викаха фрог-фу :)). Основното ви време минава в рънване и джъмпене насам-натам, събиране на монети, които в края на всяко ниво може да обърнете в готин art на някой персонаж от играта и малко информация за него. Магиите са четири. Те са под формата на камъни – fire, cold, air и earth. Нивата са доста обширни и разчупени, така че няма да скучаете. Туктам има за ступване и по някой бос.

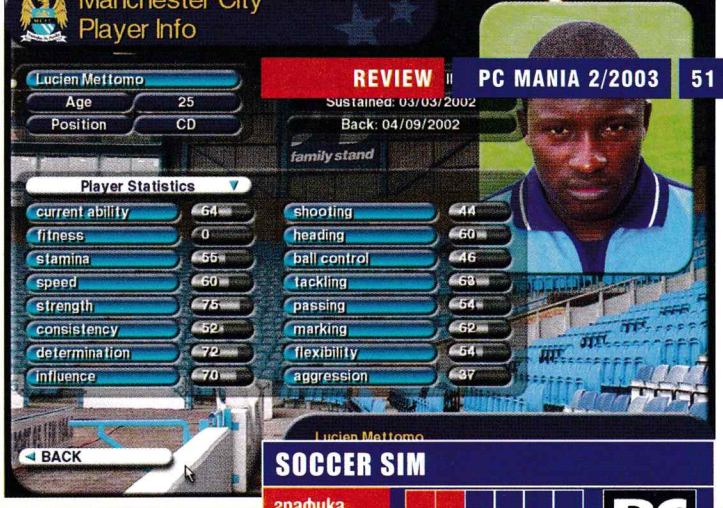
Графика и звук – перфектни за такъв тип игра. Шаренко и веселко – това са двете определения, които пасват перфектно. За финал – доста забавна игричка, създадена с много хумор. Перфектна за отмаряне след някое сериозно RPG, за заглавичкване на жената, докато четете лекции, или, ако сте поодъртели – за подарък на синчето/дъщеричката та да спре да ви писка на главата.

Георги Панайотов

JUMP'N'RUN

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Konami
сайт	www.konami.com/froggergreatquest/
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD



Футболни мениджъри с клеймо "Great Britain"

Три игри, без които спокойно можем да минем

SOCCER SIM

графика	■■□□□□
звук	■■■□□□
геймплей	■■■□□□
общо	■■□□□□
издател	Smoking Gun Productions
сайт	http://www.smoking-gun.co.uk
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All

PC CD ROM

Британците са луди на тема футбол. Причините за това могат да се търсят както на социокултурно ниво, така и в бирата. Те обичат бира, защото:

а) На Запад от Драгоман тя е на цената на концентратите;

б) Да пиеш с пинти, литри и галони, докато хабиш емоции и тестостерон покрай подвизите на любимия си футболен отбор е основно занимание на хората от другата страна на Ла Манш.

Компанията Smoking Gun Productions явно много добре познава "вредния" навик на британците да се вторачват в "коженото кълбо". Най-красноречивият факт в този ред на мисли е безспорният успех на Championship Manager. Окрилени от това, тази есен Smoking Gun Productions издават три свои футболни мениджъра. Разликите между тях са преди всичко и единствено в името – те са посветени на отборите Манчестър Сити, Челси и Саутхямптън. Като съдържание, геймплей и обща посредственост игрите изглеждат толкова еднакви, колкото гърдите на Памела Андерсън винаги са мечтали да бъдат (това сравнение би трябвало да послужи за онагледяване качествата на описания продукт).

И трите заглавия са нещо като MOD за излязлата преди около 15 месеца игра Giant Killers 2. MOD, защото те използват енджина на попрашасалия конзолен футболен мениджър и разполагат само с едно предимство – базата данни за специфичен отбор от Висшата лига на Англия.

И така, мате, зарежи тъпата идея да откриваш десетте разлики. Такива просто няма. За сметка на това приликите направо те заливат. Предварително е нужно да се разберем, че Giant Killers 2 е сравнително тъпа игра. Тя е меко казано изплагиатствана от Championship Manager. Разликите се изчерпват в няколкото цветни снимки на футболисти, които се мярват на екрана, и работата на текст дизайнера. Той е измислил нови наименования на отделните показатели за качествата на футболистите и е прекроил наративния стил за предаване на действието по време на футболен мач. Но докато в Championship Manager репликите са бързи, присвяткащи и издържани в достатъчно драматичен език, така че да ти подскочи сърцето при всеки по-опасен удар към вратата, тези в GK2-модовете са телеграфни и сухи, сякаш прекопирани от спортната колонка на вестник "Дума".

И Челси, и Саутхямптън, и Манчестър Сити са представени с актуалните си състави за новия сезон. По този начин новите три заглавия отстраняват основния проблем на GK2-клонингите, а именно актуалността на базата данни. За съжаление обаче останалите недостатъци си остават. Всъщност предизвикателството е отправено предимно към феновете на въпросните три отбора. Ако си истински почитател, спри да се наливаш с бира и хващай кийборда, за да вкараш Челси/Ман Сити/Саутхямптън в Шампионската лига. Купувай и продавай играчи. Организирай тренировките, реди тактиката на отбора. Има обаче един единствен проблем – всичко това можеш да го направиш доста по-добре с утвърдени игри Championship Manager и Total Club Manager 2003. Освен това в тях ще разполагаш с много повече отбори и много по-голямо разнообразие. Value for money (качество за парите, които даваш), както обичат да казват обитателите на капиталистически държави. Във Великобритания ги разбират тия работи – купуват си як футболен мениджър, ходят в пъба на ъгъла и дори им остават дребни за цигари. Championship Manager rulez, да ме извиняват от Smoking Gun.

Александър Бойчев

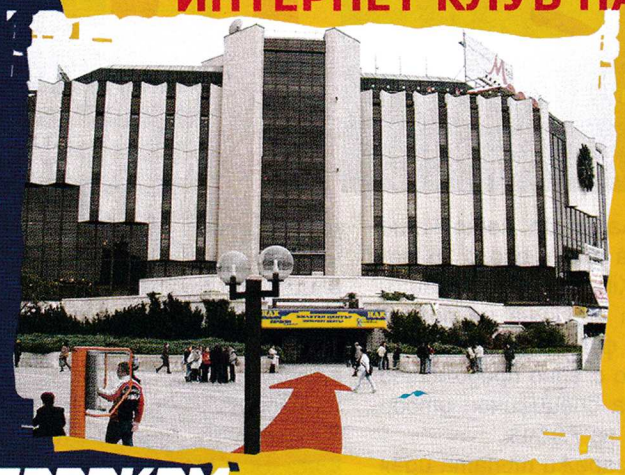
СПИСАНИЕ С ОТНОШЕНИЕ
HiP-HOP НОКАУТ

НОВ АДРЕС

залата се премести на
ул. Шандор Петьофи №24-26
(на ъгъла с ул. Иван Рилски)
телефон 952 09 55

Евроком Кабел и Интер-БГ-ком ви канят в

НОВИЯ ИНТЕРНЕТ КЛУБ НА СОФИЯ



Тук имате връзка с Интернет от извора - практически неограничена и максимално бърза.

Тук се наслаждавате на новите компютри.

Тук можете да платите сметките си за кабелна телевизия, HBO, кабелен Интернет.

Тук сте добре дошли 7 дни в седмицата.

www.cablebg.net

963 38 21, 963 38 70

ЕВРОКОМ кабел

Интернет без ограничения!

InterBG.com
www.interbgc.com

Преди всичко — Честита Нова година! После, една уговорка. Миналата година май се поувлякохме с твърде високите оценки. Обещаваме да оправим мерника! Както ще видите, продължаваме с експериментите. Този път сме ви подготвили статия от... Негово Величество Създателя на Metal Gear Solid! В нея Коджима сан ще се опита да ви обясни, че нито една добра идея не се ражда ей-така, от нищото. Изводите оставям за вас.

Ивелин Иванов

СИСТЕМА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

100% — **90% – 100%** Бинго! Игра, която ще остане в историята на гейминга.

90% — **80% – 90%** Потенциален хит.

80% — **70% – 80%** Солидна игра, доста над средното ниво.

70% — **60% – 70%** Не е зле, но не блести с нищо особено.

60% — **40% – 60%** Можеше и по-добре. Язък за барута!

40% — **20% – 40%** Можеше и по-зле, но нима това е оправдание?

20% — **0% – 20%** Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност

GRAN TURISMO FOREVER

Sony Computer Entertainment обявиха официално, че работят усилено по Gran Turismo 4. Засега не е обявена дата на премиерата, но продуцентът на играта – Казунори Ямаучи, е обещал готово демо за тазгодишното изложение E3 през месец май в Лос Анджелис. В момента играта би трябвало да е 50% готова, но вече се говори за онлайн възможности, включване за пръв път на деформации и повреди в реално време и на впечатляваща система за атмосферни ефекти като дъжд, сняг и мъгла.

SPLINTER CELL ЗА PLAYSTATION2

Не е тайна, че мнозина смятаха Splinter Cell (определена от куп издания за "Xbox игра на годината") за тайното оръжие на Microsoft срещу Metal Gear Solid. Говореше се, че играта няма да се появи в друг конзолен формат, но ето че Ubi Soft официално потвърдиха, че през месец март тази година трябва да се появи PS2 версия на Splinter Cell. Играта ни поставя в ролята на Сам Фишер, агент-единак от Third Echelon – секретна организация за борба с тероризма. Подобно на MGS, заглавието дава приоритет на промъкването и използването на свръхтехнологично оборудване за сметка на откритите сблъсъци. Между другото, PC демото на играта изглежда убийствено!

СТИСКАМЕ ПАЛЦИ, ВИН!

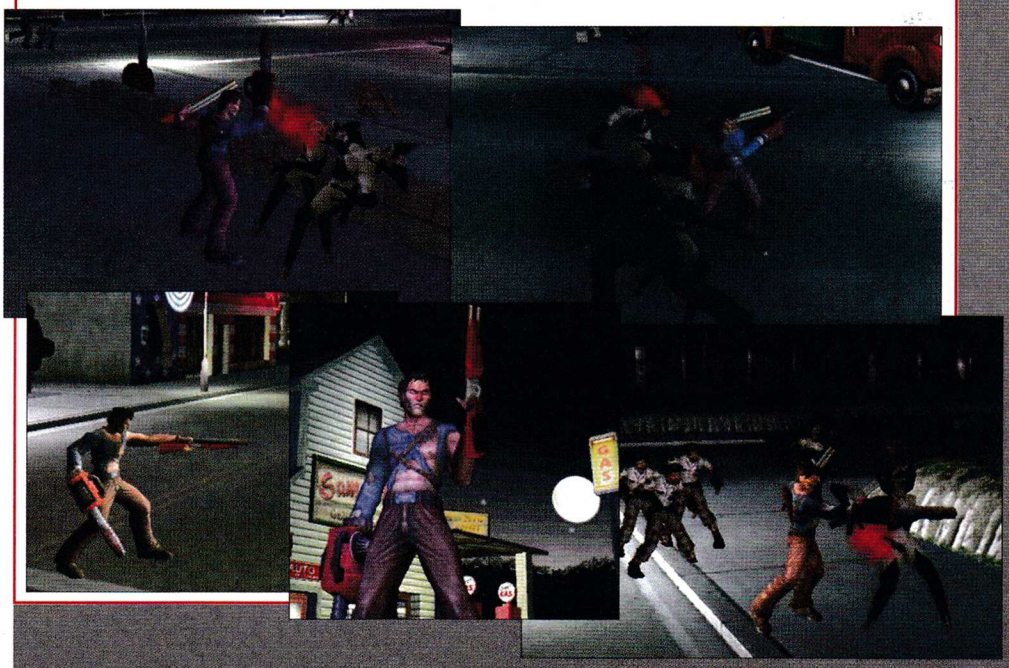
Звездата от филмите "Пълен мрак", "Бързи и яростни" и "Трите Хикса" Вин Дизел е основал своя собствена компания за разработка на игри. Първото заглавие от каталога на новоизлюпения дивелъпър ще бъде екшън-приключенска игра в духа на GTA, която ще заимства идеи от ултрабруталните полицейски филми от 70-те години на миналия век.

GTA III ПАК ЧУПИ РЕКОРДИ

Grand Theft Auto 3 се превърна в първата конзолна игра, продадена в тираж 1 милион копия само в Обединеното Кралство! По всичко личи, че продължението – Vice City, е на път да прескочи дори този впечатляващ рекорд. Само за първата седмица след премиерата в Англия са продадени над 450 000 копия от играта, което се равнява на приходи от около 12 милиона лири стерлинги. Този резултат сам по себе си е вече рекорд, като с него Vice City подмина с убийствена преднина предишния фаворит Metal Gear Solid 2, продаден за първата седмица след излизането си в 120 000-ен тираж.

THQ ПО СТЪПКИТЕ НА 3DO?

След убийствените критики, които отнесоха PSOne и PC версиите на Evil Dead, създадени по едноименния класически филм на ужасите, THQ все пак се осмелиха да помислят за нова игра със същото заглавие. Новата Evil Dead, с подзаглавие A Fistful of Broomstick, трябва да се появи през тази пролет в PlayStation2, а малко по-късно и в Xbox формат. Ето и няколко от първите официално публикувани скрийншотове, които – уви – не предвещават по-розово бъдеще и за тази игра.



Издател:	Lucas Arts
Създател:	Lucas Arts
Жанр:	Action
Платформа:	PlayStation2

80%

Bounty Hunter е екшън (с гледна точка от трето лице) във вселената на Star Wars. Главен герой на играта е Джанго Фет – легендарният ловец на глави от "Епизод 2". Историята започва с това, че на Джанго е възложено да открие и залови Комари Воса – джедай амазонка, преминала към Тъмната страна на Силата. Множина вече са се провалили в това начинание, а преди да се изправи лице в лице с жената-воин, ловецът на глави трябва да премине през серия безумно рисковани премеждия, за да разбере къде всъщност се крие тя.

Графика

Това е най-добре изглеждащата Star Wars игра, излизала до момента. Не само на ниво графика, но и като детайлност и убедителност на игралния свят. Моделите и анимациите на

STAR WARS Bounty Hunter

персонажите са безупречни. Струва си специално да бъдат споменати междинните анимации, дело на визуалните магьосници от Industrial Light & Magic. Само не очаквайте нещо бомбастично. Просто всичко в нея е направено толкова ефектно, колкото е необходимо. И нито йота повече.

Нива

Както вече споменах, графиката е впечатляваща. Това важи в пълна сила и за невероятните "декори" на играта. Уви, нивата са замислени така, че да са по-интересни за гледане, отколкото за игра. Ще рече, че на моменти са дразнещо нефункционални. Освен това играта не ни дава шанс да се възползваме от някои от най-ефектните специални движения на Джанго. Като изключим използването на ракетната раница, разбира се, и там има мегдан за далеч по-интересни неща за правене. Стига за целта да бяха измислени нужните нива.

Геймплей

Не, всъщност нищо по този параграф в Bounty Hunter не е дотолкова сбъркано, че да заслужава намръщено човече. Екшънът в играта е абсолютен купон, макар да е малко еднообразен. Престрелките са невероятни, особено след като се научите да използвате пълноценно ракетната раница на Джанго. С нейна помощ можете за секунди да прелетите от единия до другия край на помещенията, да прескачате от платформа на платформа и прочее. Всичко това без да спирате да обстрелвате противниците си. Проблемът идва от това, че самият "лов на глави" в играта хич го няма. Цялата "процедура" е мудна, а мелето толкова сериозно, че е почти невъзможно да откриеш в него търсения престъпник.

Баланс

Под баланс в случая имам предвид най-вече замисъла на оръжията и шанса те да влязат в употреба. Колкото до първото, арсеналът на Джанго е повече от интригуващ. Освен че са доста оригинални, оръжията му се вписват перфектно в света на Star Wars. Проблемът е, че за повечето от тях така и няма да се сетите. Като начало, интерфейсът за редуването на оръжията е адски непрактичен. След това, в старанието си да придадат някакво ниво на реализъм, авторите на играта са направили повечето оръжия почти неизползваеми в по-напечените битки. В края на краищата най-вероятно ще врътнете почти 90% от играта, осланяйки се само на двата бластера и ракетната раница.

Герои

Освен Джанго Фет, играта е претъпкана с други колоритни персонажи. Особено ми хареса Рози – женски еквивалент на прословутия Уато, собственикът на малкия Аникин в "Епизод 1". Задачата ѝ е да доставя нови поръчки за Джанго, но макар да е не по-малко безскрупулна от Уато, Рози изпитва нещо като майчин инстинкт към безстрашния ловец на глави. Всеки от останалите основни герои също си има своя предистория, мотиви и цели, при това достатъчно убедителни, за да те накарат да се потопиш безрезервно в историята.

the Getaway

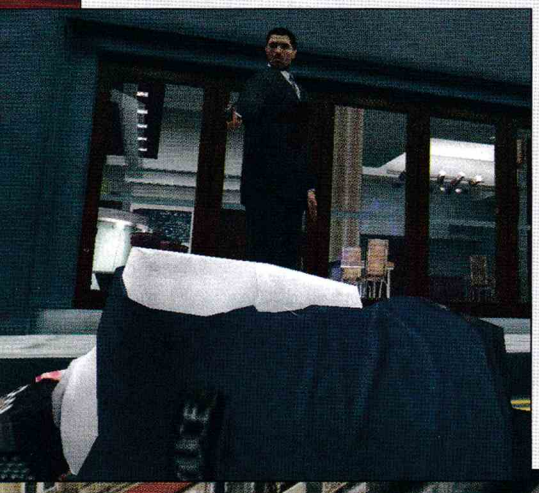
Издател:	SCEE
Създател:	Team Soho
Жанр:	Action
Платформа:	PlayStation2

60%

Геймплеят на The Getaway е разделен на две основни части – автомобилни преследвания в духа на GTA III и престрелки в духа на Max Payne. Действието се развива в Лондон, като първата половина от играта е посветена на Марк Хамънд – бивш обирджия на банки, който след излежаването на петгодишна присъда е решил да забрави за миналото и да се посвети на семейството си. Уви, престъпният свят е на друго мнение. Хора от банда, конкурираща се с тази, за която Марк е работил преди, убиват жена му и отвличат детето му. Сега Хамънд е принуден да прави каквото му кажат, ако иска да види детето си отново... живо. Което далеч не му пречи да крои планове за отмъщение. Във втората половина на играта играещият поема ролята на Франк Картър, отрудено и (все още) неподкупно ченге, което преследва Хамънд, заподозрян в убийството на собствената си жена. Хрумването да се проследи същата история, но този път през очите на служителя на реда, е безспорно оригинална и интригуваща. Да видим обаче какво следва от всичко това...

Филм или видеоигра

Амбициите на Team Soho за "интерактивен филм" прозират от първата секунда, в която си The Getaway. След типично "филмовите" надписи в самото начало идва ред и на първата от серията досадни и свръхпретенциозни междинни анимации, изобразени на екрана с in-game енджина на играта. Не е трудно да се отгатне и основният източник на вдъхновение – гангстерските филми на Гай Ричи. Историята, макар и банална, все пак не е отчайващо слаба. Не знам само едно – защо използването на треторазредни актьори за озвучаване на репликите, дървените анимации и очевидно неотговарящите на съвременните стандарти 3D модели на персонажите могат да събудят такива реакции у пишещите братя. Да не говорим за факта, че споменатите по-горе анимации, освен че са убийствено дълги и зареждат за време, достатъчно да си направиш кафе, просто не могат да бъдат прескочени. Геймплеят в The Getaway се накъсва на почти несвързани помежду си парчета, от което цялата "кинаджийска" атмосфера (ако предположим, че има такава) отива по дяволите.



Преследванията

Преди всичко The Getaway предлага над 50 различни модела управляеми превозни средства (от TVR до легендарните лондонски "дабълдекъри"), до едно моделирани много сносно. Управлението е доста... т.е. твърде реалистично. Поне за игра от този жанр. Ако искахме да играем реалистичен рейсър, щяхме да си вземем Gran Turismo, дявол да го вземе! Опитайте обаче да карате кола, която (има поне претенциите да) се държи на пътя като модел от GT по клаустрофобично тесните лондонски улици на The Getaway. При това със свръхреалистичен модел на деформация и повреди. Още в първата мисия, след не повече от три или четири удара (почти неизбежни, докато още не сте хванали цаката на управлението) радиаторът на колата ми почна да изпуска такава пара, че на практика не виждах каквото и да е пред себе си. Което – логично – доведе до нови сблъсъци.

Престрелките

Не мога да си изкривя душата и да кажа, че на екипа на Team Soho са липсвали добри идеи. Но повечето от тях са били добри преди повече от три години и половина, когато е започнало разработването на играта. Резултатът днес е почти плачевен. Недодялани анимации, дразнещо, туткаво и "неотзивчиво" управление, което прави всяка по-напечена престрелка истинско мъчение, неизползваема система за "ръчно" прицелване и почти неизползваема система за автоматично прицелване и прочее, и прочее. Всичко това обилно поръсено с бъгове, които могат да засрамят и някои от най-бъгавите PC игри, излизали някога на пазара.

Реализъм

В The Getaway няма да видите добре познатите ни "аптечки" ("здраве", "кръв", или както там им викате). Добре, може, нали идеята е "реализъм до дупка". За да се възстанови, нашият човек трябва да се облегне на стената (буквално!) и да постои така десетина секунди. Да речем, че и това не е чак толкова зле (Опитайте се да го използвате в някое яко меле, хе-хе...) И тъй като и при най-леко раняване и двамата ни главни герои кървят като прасета по Коледа, скоро дрехите им са осеяни с червени петна като ризата на хайдутин от стихотворение на Ботев. Опа-а, май не сме добре със здравето. Я да се облегнем на тоз дувар и да си починем, че да ни просветне. Я виж ти – петната от кръв от костюма на нашето момче взеха, че изчезнаха! Все едно, че ей-сега е отскочил до близкото химическо чистене. Причината? Ами просто здравето ни отново е на "мах"! Без коментар.

Ratchet & Clank е типичният "платформър" – бягаш, скачаш, събираш бонуси и разбиваш чудовища на пух и прах в неповторим "анимационен" стил. Просто и неангажиращо... на пръв поглед. И точно като със семките – хване ли те веднъж краста-та, спасение няма. Поне докато не видиш дъното на пакетчето или в случая – финалните надписи. Там е и разликата между добрия и скапания платформър (или jump'n'run, ако предпочитате) – при единия те хваща "краста-та", а при другия – скуката.

Геймплей

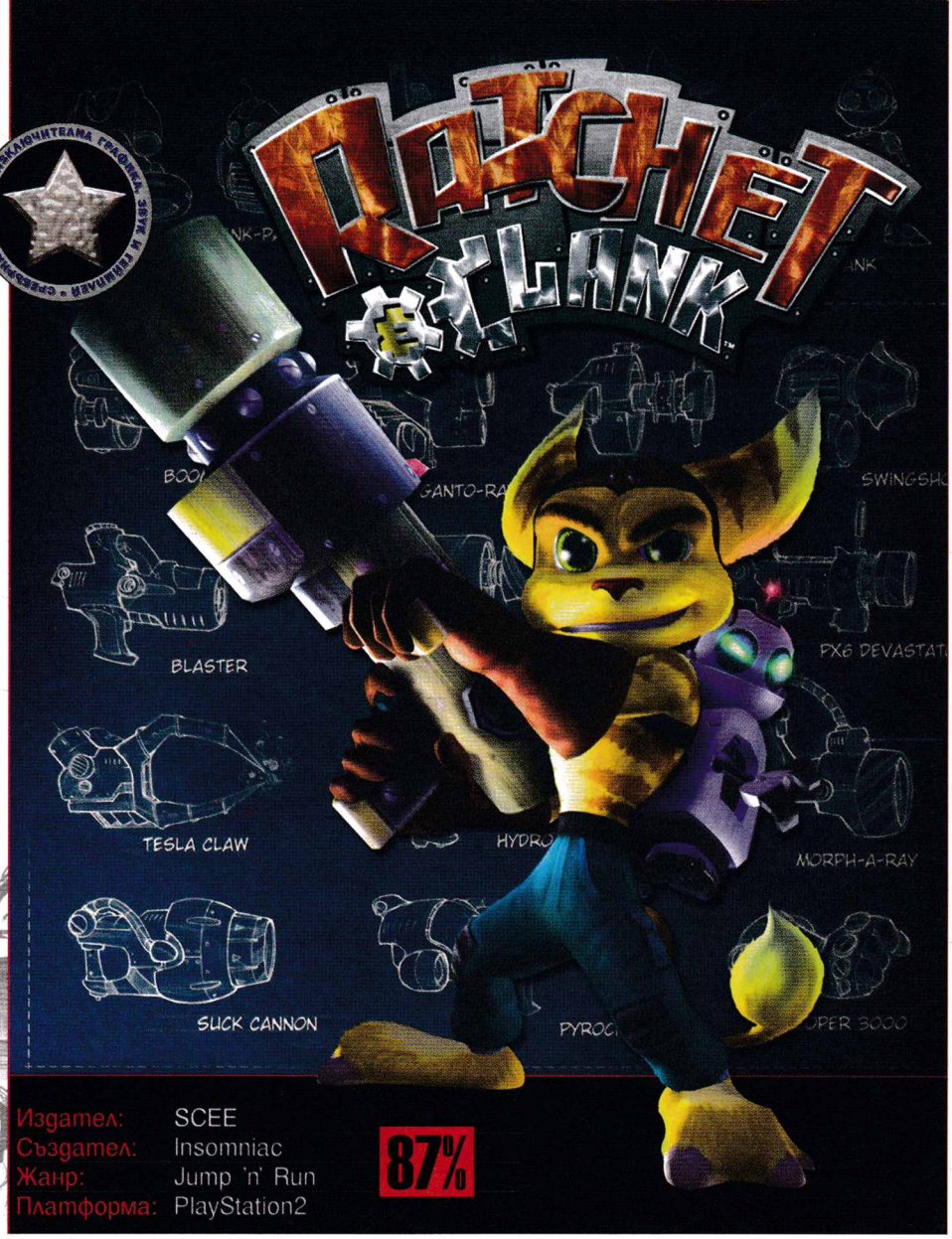
Както вече казах – прост и прилепчив като последния грипен вирус, за който още няма ваксина. В случая с Ratchet & Clank обаче всичко това е подплатено с безброй хитроумни и невероятно забавни елементи, повечето от които едва ли сте срещали преди. Нищо чудно – става въпрос за авторите на Medievil и Spyro. Тия момчета просто знаят как да ни забавляват.

Анимации

Казах го веднъж, ще го повторя пак – става въпрос за Insomniac! Това е може би единственият дивелъпър освен Naughty Dog (Crash Bandicoot, Jak&Daxter), чийто аниматори могат да мерят сили с "повелителите на движението" от Disney. Съветвам ви не само да изиграете Ratchet & Clank, но и да погледате как някой друг я играе, защото докато се потите с джойпад в ръка, може да изпуснете някой дребен детайл, който като нищо може да ви накара да се търкаляте по пода от смях. И в никакъв случай не прескачайте нито една междинна анимация – движенията и озвучаването на героите са феноменални!

Арсенал

Да откриваш новите оръжия и да ги изпробваш върху пълчищата "злодеи" в играта е удоволствие само по себе си. Прозвуча доста кръвожадно, но в действителност оръжията на Ratchet & Clank създават точно толкова насилие, колкото в тези на кой да е анимационен филм. Както и да е. Нямам място да изброя пълния списък, но поне мога да спомена "Suck Cannon"-а, който засмуква по-дребните гадове и после ги изстрелва като ракети. А какво ще кажете за оръжие с кодово название R.Y.N.O. (Rip Ya a New One – в свободен превод – "отворих ти нова дупка")? Или пък за огнехвъргачка, кръстена Pyrocictor? Или за Glove of Doom, който пуска по няколко малки роботчета-камикадзе, които се спускат подир най-близкия противник? Списъкът продължава още, и още...



"Играчки"

Джеймс Бонд определено би позеленял от завист, ако видеше с какви хитроумни приспособления разполага "колегата" Рачет. Сред фаворитите ми е т.нар. Slingshot, изстрелващ енергиен лъч, с който нашият главен герой се прехвърля над по-големи пропасти. Не звучи като чак революционно, но самото му използване е абсолютен купон. Точно като при оръжията и списъкът с "джаджите" е доста дълъг, пък и не искам да ви развалям изненадата, дето се вика. Може би тук му е мястото да спомена и за специалните движения на Рачет, повечето от които най-вероятно ще видите за пръв път в тази игра. Всъщност не е важно дали сте ги виждали преди или не. По-важното е, че в Ratchet & Clank е адски забавно да ги използвате.

Звукови ефекти и музика

Какво да кажа повече от това, че ми доставя удоволствие дори да се разхождам по менютата на тази игра, просто заради съпровождащите звуци. Естествено, звуковите ефекти в самата игра са на същото ултрависоко ниво, но – както вече казах около сто пъти – какво друго бихме могли да очакваме от Insomniac. Музиката е по-скоро прилична, отколкото забележителна, но иначе си върши чудесно работата – да бъде перфектния фон на действието. Не мога да се сдържа и да не похваля за поредеен път озвучаването на ролите. За него мога само да кажа, че е на нивото на добър Disney филм. Мога само да се надявам някоя игра от този калибър да се появи един ден с озвучени на нужното ниво български диалози, защото хлапетата (а и не само те) категорично ще си умрат от кеф.

RETURN TO CASTLE Wolfenstein

Издател:	Activision
Създател:	Raster Productions (PS2)
	Nerve Software (Xbox)
Жанр:	First Person Shooter
Платформа:	PlayStation2, Xbox

Ако името Би Джей Блясковиц не ви говори нищо, а "Return to Castle Wolfenstein" ви звучи като заглавие на черно-бял филм на ужасите, това не е грях. И най-вероятно означава, че сте сред онези "правоверни" конзолни геймъри, за които компютърът е творение на дявола. Е, момчета и момичета, време е да попълните тази огромна дупка в геймърската си култура.

В началото бе Castle Wolfenstein 3D (а не Doom, както си мислят мнозина). Добре де, в началото на "first person shooter" жанра. В тази игра за пръв път беше въведена гледната точка от първо лице, а декорите за пръв път станаха триизмерни. Ефектът от всичко това едва ли щеше да бъде толкова драстичен, ако не беше уникалният свят и атмосфера на Wolfenstein 3D. Цялото действие се развиваше в претъпкан с нацисти готически замък, от който агент Блясковиц трябваше да се измъкне. Годината беше 1992!

Почти 10 години по-късно, в края на 2001-ва, id Software решиха да отдадат дължимото на една легенда, каквато безспорно е Wolfenstein 3D, и издадоха брилянтния Return to Castle Wolfenstein в PC формат. Ще кажа само, че това беше първият FPS, който съм изиграл "от-до" от години насам. Убийствена графика и още по-убийствена атмосфера, пропита с мистика, окултизъм и — разбира се — с героично-епичния дух на филмите за Втората световна война.

Основно действащо лице беше отново добрият стар агент Блясковиц, на служба в американската SOA (Secret Operations Agency). Би Джей бе нагазил дълбоко в тайните лаборатории на Химлер, бълващи създания, изскочили сякаш от кошмара на параноичен фен на научната фантастика и окултните четива. По онова време не се спомена за конзолен вариант на играта, сякаш дори самата мисъл за нещо подобно бе еретична. Сега, година по-късно обаче, стана ясно, че подобно на други далновидни PC ветерани (да, имам предвид Blizzard) id също са имали едно наум. Оказа се, че 6 месеца преди приключването на PC версията е започнала паралелната работа по PlayStation2 и Xbox изданията, кръстени съответно "Operation Resurection" и "Tides of War".

Логично първият въпрос е — обичайните 100%-ови конверсии или изцяло нови игри? Отговорът е — по малко и от двете. Ядрото и на двете заглавия си остава добре познатият PC Return to Castle Wolfenstein. И все пак създателите и на двете версии се кълнат, че на базата на суровия материал от PC играта са направени повече от осезаеми промени. Повечето от подмисиите имат съвсем нови задачи, въведени са допълнителни бонуси (например за откриване на 100% от тайните на нивото), а когато успеете да убиете незабелязано противник в гръб, той "пуска" повече здраве или муниции от обикновено. Още не съм ви казал най-важното — в двете конзолни версии е включен изцяло нов епизод, чието действие се развива в Египет! Блясковиц е изпратен там, за да разследва слуховете за нови пъклени експерименти на нацистите. Нашият човек си свършва работата, но накрая все пак бива заловен и изпратен в замъка "Волфенщайн", откъдето почва историята на PC версията.

Кога да очакваме "Operation Resurection" и "Tides of War"? Точна дата няма, но се говори за пролетта и срокът най-вероятно ще бъде спазен.

PlayStation2 club
Ænima
всеки петък
БЕЗПЛАТЕН ТУРНИР
с награди от PC Mania и Sony!
адрес: бул. Мария Луиза 17А, паркинга срещу ИУМ, тел: 986 33 12, 088 250 400
всички най-нови заглавия за PlayStation
талон за
2 часа
безплатна
игра
www.playstation2-aenima.hit.bg

Хидео Коджима за "Бягство от Ню Йорк", Снейк Плискин и Джон Карпентър

През пролетта на 1981 година все още учех в гимназия. Веднъж отидохме с приятели на кино. Тъй като бях запален почитател на киното, аз, разбира се, знаех кой е Джон Карпентър, макар все още да не му бях истински фен. Новаторската идея на "Бягство от Ню Йорк" и атмосферата му в духа на сайбър пънка* (*сайбър пънк – течение в научната фантастика, особено популярно през 70-те и началото на 80-те години на 20-ти век) ме привлякоха неудържимо. Как може да има такъв страхотен филм? Успях да се самоидентифицирам с филма. Цветовете, миризмите, които се носеха във въздуха, за всичко това аз и режисьорът очевидно имахме еднакви сетива.

Бях особено впечатлен от героя Снейк Плискин. Тъй като точно тогава аз самият бях в своя бунтарски период, антигероят Снейк пасна страхотно на тогавашното ми настроение. Той беше мрачен самотник, разминаващ със стандартните представи за герой, който или принадлежи към някаква организация, обслужваща системата, или пък се изкарва олицетворение на справедливостта. "Черните" романи, разкази и филми днес са нещо често срещано, но по онова време бяха рядкост. Снейк изглеждаше толкова печен във всяко свое действие, във всяка казана дума, във всяко движение. Сигурен съм, че когато хората са излизали от киносалона, те всички до един са провлачвали крак, точно като Снейк. Аз и моите приятели също не правехме изключение (между другото аз си притварях едното око като Мел Гибсън, след като гледах "Лудия Макс 2").

Името "Снейк" (змия – бел.авт.) в Metal Gear Solid идва от умението да се прокраднеш безшумно до някого като змия. Прилагателното "Solid" (здрав, твърд) изразява силния, остър като бръснач образ на Снейк. Обикновено "змия" и "твърд" не се свързват по никакъв начин. Това е като да говориш за "горещ лед". Използвах тази комбинация, за да изразя липсата на баланс и уравновесеност. И все пак, когато реших кодовото име на героя да е "Снейк", подсъзнателно определено си мислех повече за Снейк Плискин, отколкото за змия. Ако бях дал друго име на героя в MGS, той определено щеше да е съвсем различен персонаж.

И тъй, защо Ню Йорк е "декорът" на Metal Gear Solid 2? Къде би желал да отиде Снейк, след като си свърши работата в Аляска? Когато си зададох този въпрос, реших, че това би било по-скоро някое място по-наблизо, отколкото в друг, отдалечен край на света. Ню Йорк е центърът на световната икономика и култура – едно "врящо гърне" и същевременно едно умалено копие на света. Но в същото време заслуга за това имаше и филмът. Казах си – "Щом Снейк избяга от Ню Йорк през 1997, вече е крайно време да се завърне."

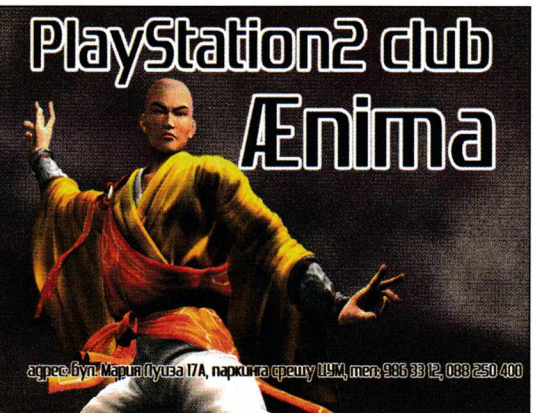
Джон Карпентър беше герой през 80-те., сложил началото на нов жанр – "sci-fi horror", и не се продал на Холивуд. Той вървеше по "тъмната страна". От края на 70-те до началото на 80-те именно Карпентър беше режисьорът, напълно различен от Спилбърг и Лукас. Няма създател от нашето поколение, който да не е повлиян от неговите филми.

Когато в Япония излезе луксозното издание на MGS2, в него имаше брошура, съдържаща и изказване на Карпентър за играта. Аз не го познавам лично, но се оказа, че той е играл доста MGS2. Бях наистина щастлив да науча за това. Ето и оценката, която лично Карпентър ми бе дал – "Точно като при Снейк Плискин, никой не може да застане на пътя на MGS2. Играта е убиец!"

По материали от сп. "Official PlayStation2 Magazine"

Филмография на Джон Карпентър

Ghosts of Mars (2001)
Vampires (1998)
Escape from L.A. (1996)
Village of the Damned (1995)
In the Mouth of Madness (1995)
Memoirs of an Invisible Man (1992)
They Live (1988)
Prince of Darkness (1987)
Big Trouble in Little China (1986)
Starman (1984)
Christine (1983)
Thing, The (1982)
Escape from New York (1981)
Fog, The (1980)
Halloween (1978)
Assault on Precinct 13 (1976)
Dark Star (1974)
Gorgon, the Space Monster (1969)
Gorgo Versus Godzilla (1969)
Sorceror from Outer Space (1969)
Warrior and the Demon (1969)
Terror from Space (1963)
Revenge of the Colossal Beasts (1962)



PlayStation Cheats

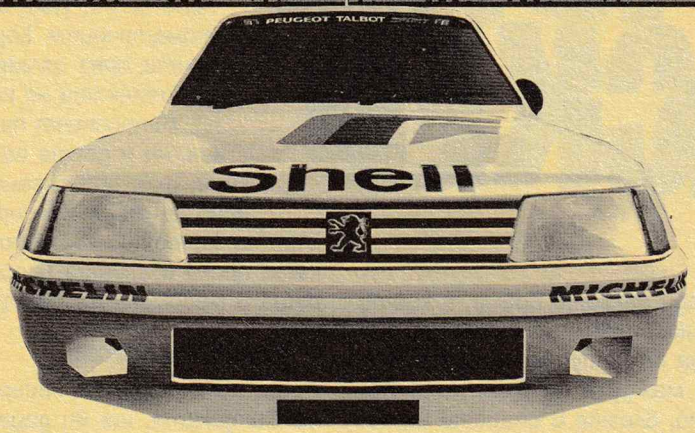
SHOX

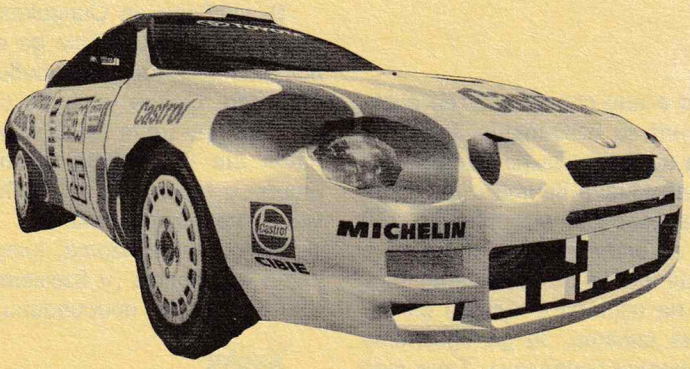
Спечелване на $2,500,000

Започнете нова игра в single player режим и въведете LOADED като име.

Лесни пари

Преди обзалагане изключете опцията за автоматични сейвове. Изберете да продължите без сейв и се състезавайте. След като спечелите, активирайте автосейва и запишете играта си. Ако изгубите състезанието, просто заредете автосейва преди него и опитайте отново.





ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Придобиване на Possession Orb

Задръжте L и медитирайте, за да създадете Possession Orb, направено от Spooce. Колкото по-дълго се молите, толкова по-голям ще е орбът (и по-надалеч ще може да пътува). Веднъж създаден, орбът ще може да бъде местен през нивото. Въпреки че ще изгасне, ако опитате да го местите над вода. Ако не използвате орба известно време, той ще изчезне.

Splinterz Manufacturing: Inhabints sign

Когато притежавате Glukkon "Splinterz", се огледайте на бюрото, за да намерите Inhabints sign.

Spliterz Manufacturing: Летящ и плъзгащ се Abe

Докато се молите/възкресявате, някой Abe ще бъде ударен от лазер. Ако в момента, в който го удря, започнете да бягате в кръг, Abe ще полети/ще се приплъзне в нужната посока.

По-високи подскоци, като Munch

Веднага щом скочите от водата, натиснете A, когато видите Munch's headport.

Преминаване през водата с Abe

Бърз начин да преминете водата с Abe е да скачате скоростно. Може да загубите живот, затова бързо натискайте A, за да излезете от водата.

Преминаване на Mudukon-ите през минното поле

На нивото, където трябва да прекарате всички Mudukon през голямо минно поле, можете да ги прекарате покрай лявата му страна. Внимавайте да не тръгнете прекалено вдясно, защото ще попаднете на мина. Също така не се изкачвайте прекалено високо, защото ще се плъзнете надолу и пак ще цепнете мина. Забележка: Преди да започнете процедурата бъдете сигурни, че Munch е близо до яйцето, където се прераждате, защото е адски трудно да се върнете на стартовата позиция. Също така бъдете сигурни, че имате достатъчно Spooce върху Abe. Ще трябва да трансформирате всички Mudukons в Mudarchers (такива, които могат да стрелят), за да оцелеете. Това ще ви струва 20 Spooce и още 30 Spooce да го направите ако умрат.

Кеф със Sligs и Slogs

И в двете Sloghuts можете да се позабавлявате със Sligs и Slogs. Пуснете Sligs върху моливите на Slog и гледайте как Slogs си ги гони, опитвайки се да ги събере всички наведнъж.

Health power-up

В по-късните нива, когато използвате Abe или Munch, накарайте персонажа, който не контролирате, да застане до машина за възстановяване на здравето. Когато Abe (например) бъде наранен, превключете на Munch, Използвайте машината, после бързо натиснете Character Change преди пичът да отпие. По този начин Abe ще получи бонуса и ще възстанови здравето си.

Recycling Machines

На всяко ниво, на което има "Recycling Machine", които унищожават всичко, попаднало в обсега им (например, всяко от Sloghut нивата), като Abe можете да вдигате враговете и да й ги хвърляте, по този начин се справяте много по-лесно с тях.

В Sloghut нивата има машина, контролирана от Munch, която може да повдига хора. Вдигнете всички Slogs и ги пуснете извън моливите им. След това, точно преди да ги убият, пуснете Sligовете вътре в моливите. После вдигнете някого и го пуснете обратно.

PARADISE CRACKED

Технически съвети

Играта е малко мудна заради дългото време, в което след всеки ход чакате всички цивилни, транспортни средства, роботи и врагове да се натуткат от позиция А до позиция Б. Това отнема между 2 до 5 минути. Ще съкратите драстично времето, влезте в опциите на играта в меню "Камера". Там с "човки" са отбелязани по две полета за горните категории: за стрелба и за движение. Отмаркирайте движението на всички без враговете. Сега, вместо да гледате как всеки се разхожда, ще се появява екран с "Движение извън визуалния обсег". Противниковите роботи влизат в категория "врагове".

Избор на група и развитие на героя

Хакерът

Името му показва и в какво е най-способен. Той е еквивалентът на крадеца от фентъзи RPG-тата. Работата му до средата на играта е не толкова да нанася щети, колкото да отваря всяка заключена врата и да хаква роботи. За целта вдигнете интелекта му поне до 110 (основно с импланти, има два за интелект, даващи +5 и +10. Използвайте САМО вторите. Но за имплантите – малко по-късно). Към средата на играта е хубаво да започнете да наливате точки на силата, за да вдигнете точките движение, с които хакерът разполага. Така той може и да носи по-тежки оръжия, както и да използва енергийни средства за поразяване. Безсмислено е да хабите точки за живот. Така или иначе не е възможно да ги вдигнете достатъчно, за да издържи повече от един изстрел в която и да е част на играта.

Първи към вас се присъединява

Джоб

Силно говедо с малко интелект – перфектен за работа с пушки-помпи. Поради ниската им далекобойност е добре да вдигнете интелекта му поне на 30. Така ще може да се възползва от автоматичните карабини. Той ще ви придружава почти през цялата игра, докато в 3-ти град, в дискотеката не намерите Мат, който да го смени. Въпросният пич също като Джоб е бивш военен, но е доста по-силен и с високо ниво на реакции, т.е. при бягане са му нужни 1 ТД за минаването на едно поле от картата, а не по 2. Основното му качество е, че може да носи възможно най-тежката броня в играта (марсианския дрил) и това го превръща в месомелачка срещу 70% от вражите сили.

Първият куест

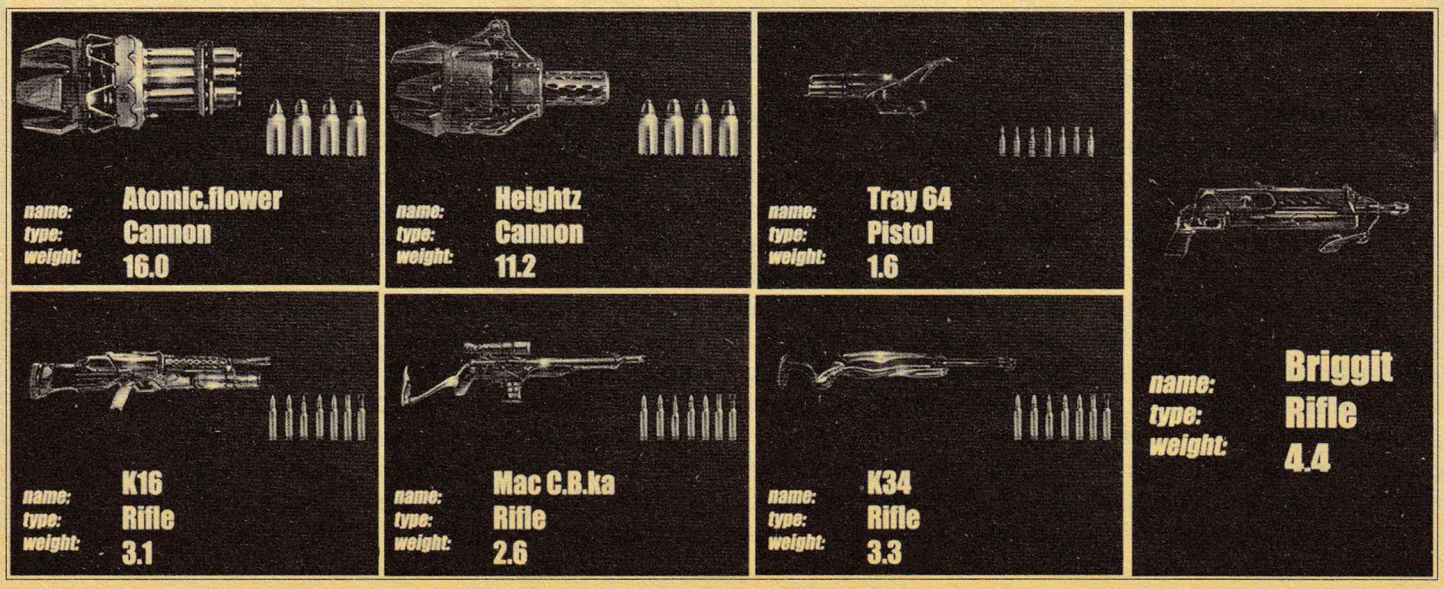
да помогнете на негър да върне сина си от затвора на Синдиката, ще ви даде шанс да използвате услугите на въпросния чернокож персонаж. Вземете го за кратко в групата. Той е практически безполезен – не може да носи оръжие, издържа малко и е на две плюнки живот. Но освен опита, който ще получите в края на куеста, можете да го използвате известно време, за да привлича вражеския огън докато разчиствате леговището на Синдиката. А и ви харизва тежка картечница Улф, която струва около 2000 кредита при Сам Лий.

В затвора на Синдиката ще срещнете може би най-полезния герой, който да се присъедини към вас. Снайперистката Катрин е бивше ченге и невероятно добър стрелец. Освен че идва с 90 точност и възможността да ходи при цена 2 ТД на ход, нейното присъствие в групата ще ви отвори няколко допълнителни куеста във втори и трети град. Освен това ще ви спести и адски много неприятности.

На същата карта, след като убиете шефа на синдиката – Стрийм (и вземете чудесното smg, което носи), към вас ще се присъедини

Хъски

Вторият герой, останал в групата ми до края. Освен че чудесно се справя с малокалибрени оръжия, а по-късно, ако вдигнете достатъчно силата й, ще може да носи и Марсиански дрил. Нейните реплики, засягащи задника й и отношението на мъжете към него, са култови. Да не говорим, че е прекрасен медик.



Последният член на групата, който можете да заберете в първи град – в квартала на червените фенери, е гейчето. Единствената му полза е, че е прекрасен шофьор. Ако до края на играта, при всяко вдигане на ниво, слагате точки на това му умение, ще може да използва тежка бойна техника. Проблемът е, че въпросната техника изобщо не е много в играта. През 90% от времето героят само ще забавя групата и ще трябва да презареждате играта, защото е изял заблуден куршум. От друга страна, той ще попива и голяма част от опита, пречещ на групата да се развие достатъчно.

Във втори град в нивото на Катедралата ви чака друг шофьор –

Дебелият Боб

Доста добър стрелец е и може да управлява по-простите машини (всички коли и камиони, но не и военна техника). Другият герой, останал в групата ми почти до края, ще го намерите в Каменния парк. Томи е отличен за използване на тежки картечници, помпи и за мятане на гранати.

Веднага след като слезете от асансьора в третия град, ще можете да вземете в групата си и хакерка. Това е оправдано, само ако сте развивали Хакера като боец. Поради огромното количество интелект, който искат роботите от последното ниво, за да бъдат хакнати, просто не виждам смисъл да я вземате.

Пак в дискотеката ще намерите и проституткатa Ан. Не се колебайте, а я включете в отбора. Нейният най-силен коз е, че дори когато ходи, използва само 1 ТД за поле. С други думи, ако й вдигнете достатъчно силата (с импланти и при всяко вдигане на ниво), тя може да носи марсиански дрил и да прави по 4 изстрела на ход. Също така е перфектна за размотаване и примамване на противници.

На космическата станция ще намерите последното NPC и с него е хубаво да се смени Тони. Андроидът има по 100 живот и ТД. Той става невероятно полезен в последната битка.

Толкова за героите. Сега е ред на

Сраженията

В играта има няколко невъзможни на пръв поглед места. Там враговете са прекалено много, за да се справите по конвенционален метод. Това са битките в Квартала на червените фенери, при всяка една от полицейските станции в първи и втори град и на кръстопътя в четвърти. За първата важи основното правило при сраженията – примамете противниците в теснина. Най-добре е да се скриете в някоя сграда и да ги чакате на вратата. Ако не идват, то номерът е следният: показвате се, стреляте и си оставяте достатъчно ТД, за да се прикриете.

Битката при полицейското управление на първи град е най-лесна, ако влезете в зоната през канала. Точно срещу вас има една барикада, зад която можете да прикриете героите си. Трите кибернетични паяка са доста голям проблем, но тъй като сте на по-висока платформа, те не могат да ви уцелят, ако прикляквате преди да свърши ходът.

Вторият полицейски участък е доста по-сложен. Основният проблем идва от двата RAM-танка, които с един изстрел могат да попилеят цялата ви група. Единият вариант е да влезете откъм хипермаркета и бързо да се опитате да прибягате до гаража. Там има помещения, в които можете да се скриете. Другият вариант е да пристигнете с влакчето и да останете на платформата му.

Битките при кръстопътя

са две. Първата е невъзможна, ако не сте минали през нивото Електроцентрала, откъдето да свиете два марсиански дрила. Тъй като до този момент има малко врагове с енергийни оръжия, по време на самата битка героите, облечени в такива брони, почти не търпят щети (пример: ракета прави средно 45-60 точки поражение, но ако сте облечен в МД, тя ще нанесе 7-8).

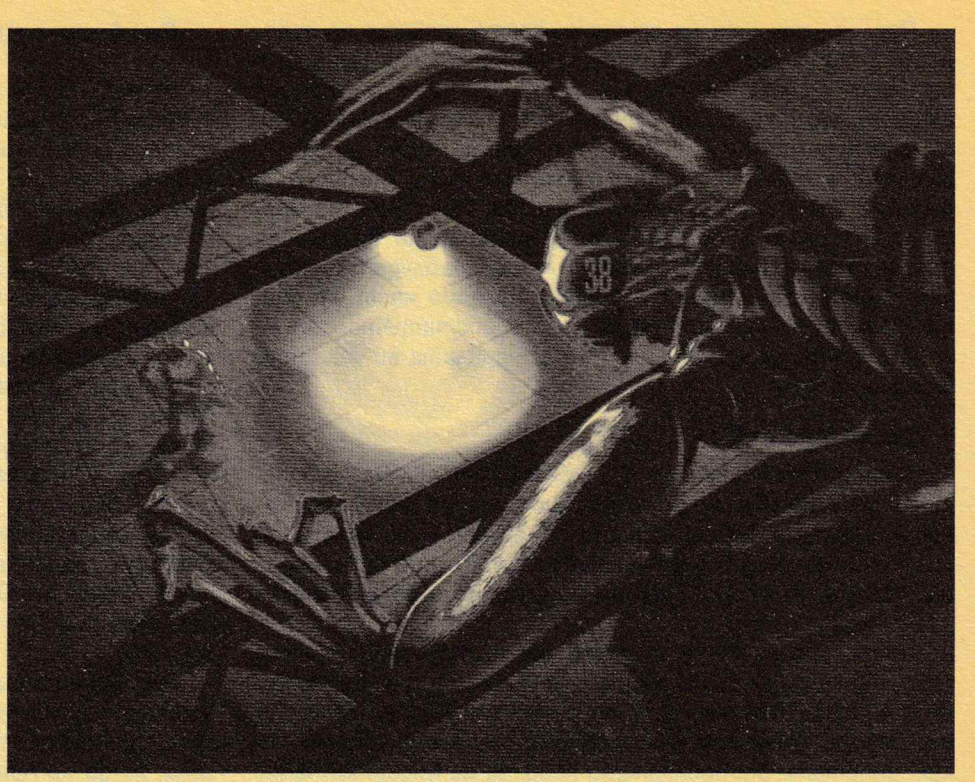
При втората битка, ако Катрин е била с вас и сте помогнали на Кръстоносците, пет от въпросните юначаги ще ви помогнат и ще привличат вражия огън. И двата случая влезте в Кръстопътя от ниво Елеватор към Горния град. Така пред вас ще има няколко платформи. Те обаче не могат да спрат снарядите на двата Месна или по-късно – на ракетоносците. Затова се оправете първо с тях – 1 ракета и 2-3 гранати са достатъчни. И двата случая използвайте оръжия за масово поражение. Ракетомет или гранатомет с опция за автоматична стрелба правят чудеса. Със снайперистите на платформата в центъра можете да се справите, само ако използвате гранати.

Последната битка ще ви изправи срещу 3 робота, издържащи адски много и нанасящи зашеметяващи щети. Използвайте двете помещения точно преди централната зала, за да се прикриете. Стойте далеч от стените.

Общо правило

Правете по два записа на играта по време на битка, един – след като сте си свършили хода и един – в началото на следващия. Враговете не само че действат по различен начин, но и тъй като точните поражения са с шанс между 20 и 70%, възможно е след един и същи ход

да загубите цялата си група или да оцелеете. Това е единственият начин да запазите героите си, тъй като ако умрат веднъж, няма начин да ги съживите.



Вдигане на нива

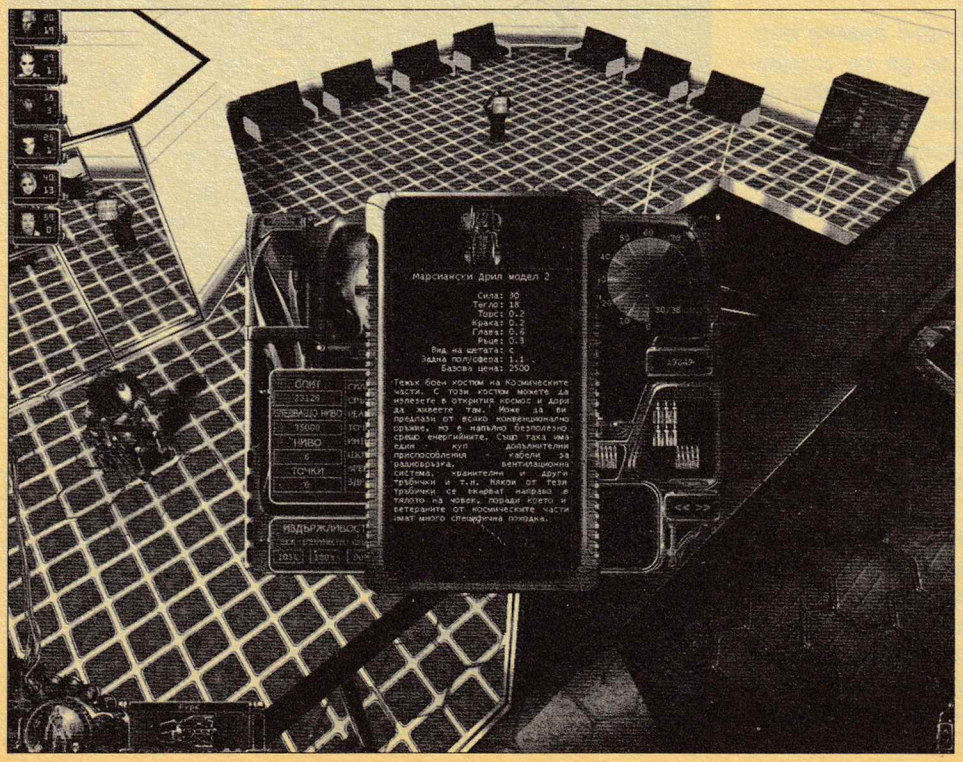
Преди да влезете в някоя зона и да избиете всичко до крак, изпълнете задачите на текущите куестове. Говорете с хората, които са ви ги дали, и чак тогава се върнете, за да доизбиете останалите врази. Ако изпълните някой куест преди да ви е бил даден, после дори и да говорите с този, който го възлага, няма да получите нито допълнителен опит, нито предмети.

Хакерът има възможността да хаква всичко и по този начин да трупа опит само за себе си (опитът от куестове и убити противници се разпределя поравно между членовете на групата). Затова бърникайте из всичко по пътя си – бойни, индустриални и цивилни роботи. Ако сте хакнали всички роботи в някоя зона, излезте от нея и пак влезте – сега те пак ще са неутрални. След като сключите съюз с полицията във втория град, използвайте този момент от играта на нивото с Научния център. Там има един Киберпаяк и няколко патрулни Дрони. Общо можете да събирате по 1000 точки опит, влизайки и излизайки от нивото и хаквайки роботите.

Импланти

Запомнете, че веднъж сложен, имплантът, не може да се отстрани посмъртно. Затова избягвайте слабите импланти, които дават малко бонуси. С тях ще се сдобивате от персонажи или като ги купувате. Цените им са сравнително високи, но зависи и от търговеца. Двете места, където можете да купите импланти на тройно по-ниски цени, са Каменния парк на втори град и Дискотеката на трети. При всяко излизане и влизане в нивото имплантите при търговеца се възстановяват и случайно се появяват нови.

Най-безполезни са устройствата за увеличаване на Визуалния обсег. Няма смисъл да слагате от тях на повече от един герой. Ценни са имплантите за сила, интелект и реакции. Всеки от бойците ви трябва да има поне един имплант за регенериране на здравето. Наистина не е проблем да се сдобиете с много аптечки, но в повечето случаи тяхното използване по време на битка превръща половината ви група в търчащи насам-натам доктори. Ан пристига с 3 импланта срещу шокови поражения (не може да бъде "замразена" за три хода). Затова е безсмислено да слагате подобни устройства на други герои. Също така много малка част от противниците използват оръжия, нанасящи огнени поражения.



Оръжията

Единственият Hint тук е, че трябва да имате поне един снайперист, един герой с някакво средство за масово поразяване и един с малокалибрено скорострелно оръжие (пример: Хъски с Пента 2 на Стрийм). В по-късния етап на играта използвайте енергийни оръжия и сложете на колкото се може повече от героите тежки брони. В индустриалната зона има сандък с автоматична карабина. Тя е безумно неточна, но за сметка на това изстрелва 7 куршума наведнъж и може да се зареди с почти всички типове амуниции, включително и енергийни (за разчистването на бойни марсиански костюми). Специфичното при енергийните амуниции е, че те нанасят мах щети независимо от бронята на противника.

Георги Панайотов

PC Cheats & Tricks

SUM OF ALL FEARS

По време на игра натиснете [˜], за да отворите конзолата и напишете някой от следните кодове:

Superman – God Mode
Teamsuperman – Team God Mode
Run – Бягате по-бързо
Shadow – Ставате невидим
Teamshadow – Отборът става невидим
Ammo – Неограничени амуниции
God – Самоубийство

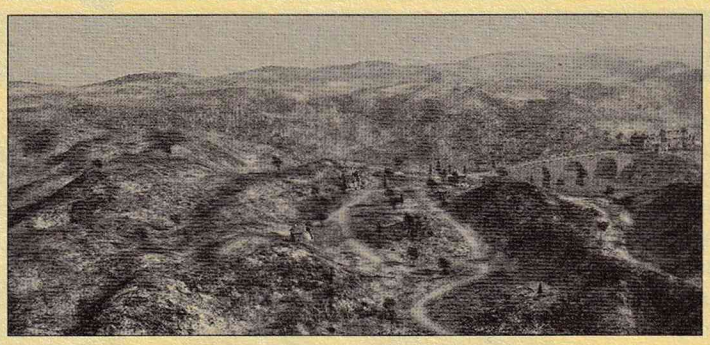
MONSTER JAM

Започнете играта със следните параметри: (например: "mtruck.exe NOAI")

NOAI – Маха се AI на останалите камиони (те по принцип си го нямат де)
SKIPUI – Скипвате User Interface-а (Направо започвате състезанието)
TRUCK – Определяте кой камион ще използвате
WORLD – Определяте на коя писта ще карате
WINDOWED – Стартира играта в Windowed режим

BATTLEFIELD 1942 MULTIPLAYER HINTS

Пълноценно използване на военната техника. Ако смятате, че всеки играе за себе си и на никого не му пука за вас и за това, че трябва някой да е на ракетната установка "Катюша", докато вие управлявате, то можете да се справите и сами. С бутони от 1 до 5 можете да сменяте мястото си във всяко превозно средство. Това е най-полезно при корабите. Така можете хем да ги управлявате, хем и да скачате на някое от оръдията. Много играчи забравят за тази подробност и че по този начин могат да дават по два залпа вместо един. Това е особено полезно ако на картата има тежък линеен кораб. За пълноценното му управление са нужни поне три играча, съгласуващи всяко свое действие или само един скачащ от позиция на позиция. На картата Гуадаканал има такъв кораб за съюзниците – ако го "паркирате" с някой от страничните бордове по протежение на острова, ще бъдете изложен на минимален огън от батареите на брега, докато в същото време сеете смърт по протежение на целия остров, давайки невероятно предимство на отбора.



Зенитката – или това малко чудо на природата. Много хора пренебрегват зенитките, освен при перманентни въздушни атаки от страна на врага. Но всъщност това е може би най-полезното стационарно оръдие срещу пехота и бойни машини поради факта, че е хиперскорострелно и не се нуждае от амуниции. Най-често са разположени така, че не са обградени от защитни съоръжения откъм вражеската позиция. Затова, ако успеете да се докопате до някое с малко късмет, врагът няма да може да излезе от базата. Най-добре се оправя срещу танкове – ако пилотът пропусне първия изстрел, може да се отпише.

Използвайте вража техника, крадете танковете и самолетите му, така увеличавате шансовете си за успех. Ако почти унищожите вражи танк и пилотът му излезе, не го доразбивайте (танка) и по този начин той няма да се respown-е отново, а в базата им и ще останат с един танк по-малко.

Снайперистът, разположен на правилна позиция, може да бъде разрушителен и да убие толкова противникови играчи, колкото патрона има в пълнителя. Най-често подходящи места за това са хълмчетата отстрани на основните бойни действия. Така до края на рунда можете да останете незабелязан. Тъй като това е снайпер от Втората световна, единственият начин да убиете някого с един изстрел е да го пернете в каската.

За бомбардировки са най-полезни fighter-bomber-ите. При добър пилотаж могат да унищожат танк, да не говорим за смазващия психологически ефект, който имат над врага (наскоро, докато прелитах над вражата база, чух едно момче на съседния компютър от противниковия отбор да крещи: "Всички по къщитееее, тоя маниак се връща") Колкото по-ниско летите, толкова по-точно ще бомбардирате. И още нещо – мухльовците, които дебнат да се качат в самолет и които в случай че не успеят, започват да избиват всички team mates на пистата, са тъпанари, не герои!

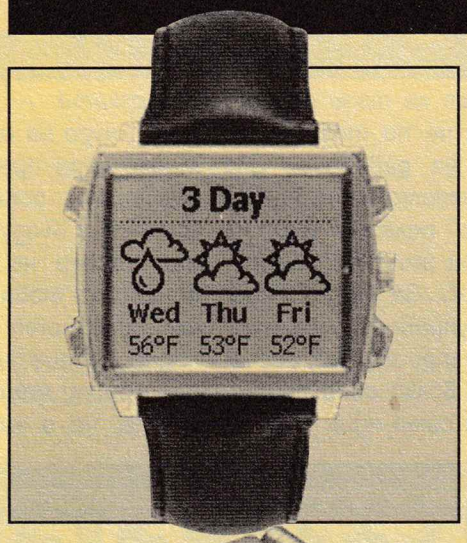
MIXED NEWS

ДЖАДЖИ

Когато преди години Били Гейтс заяви, че иска да разкара хартията от офисите, всички се смяха гръмко, но той си е упорито човече и малко или много успя повсеместно да нашари pc-тата с Microsoft Office. Следващата му идея очевидно е да набута Microsoft лого на всичко, което се нарича електроника и компанията му вече започна да налива акъл в часовници (http://www.microsoft.com/spot/). Технологията зад идеята се казва SPOT – Smart Personal Objects Technology (или "ПЕТНО" на български) и тепърва ще се намества в личните вещи на потребителите. Компанията вече има сериозни партньори в лицето на Citizen, Suunto и др. Предполага се всяко преносимо устройство да може да осъществява безжичен достъп до интернет, получавайки всякакви видове данни. Palm, от своя страна, обявиха ново устройство Tungsten T с вграден Bluetooth, възможност за запис на глас и специална хиперчувствителна повърхност за химикалката, хитро скрита зад плъзгащ се капак.

По-близко до нашите сърца обаче е обявеният нов GameBoy Advance SP, който макар и същият отвътре, е с коренно различен дизайн в сравнение с предшественика си. С новата опаковка компанията решава и един от най-наболелите проблеми с Gameboy Advance – липсата на читава лампа за дисплея. Най-хубавата новина е, че устройството ще е с цена около □129-130 и се очаква в Европа приблизително след края на първото тримесечие.

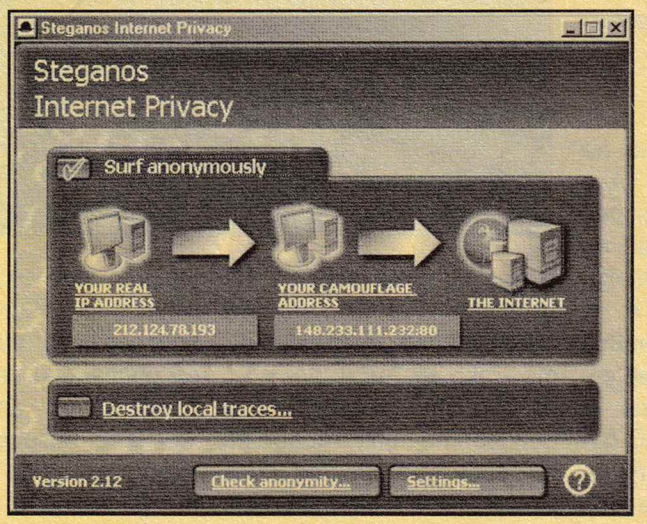
Тъй като тези дни се проведе и CES (Consumer Electronics Show), изборът от нови джаджи е доволно голям. От CES впечатление обаче прави мини PC с размер на книга и цена от 1200$, зад разработката на което стои компанията Vulcan Inc., основен инвеститор в която е един от основателите на Microsoft – Пол Алън.



HACKERIZM

След дълга съдебна битка на 7-ми януари 19-годишният Йон Лех Йохансен – автор на DeCSS (софтуерът, който видя сметката на DVD защитата), бе обявен за невинен. Това, в комбинация с новината, че Димитрий Скляров (строшил зъбите на Adobe eBook-кодирането), който бе оправдан в края на миналата година, дава шанс да смятаме, че за хакерите все пак има надежда.

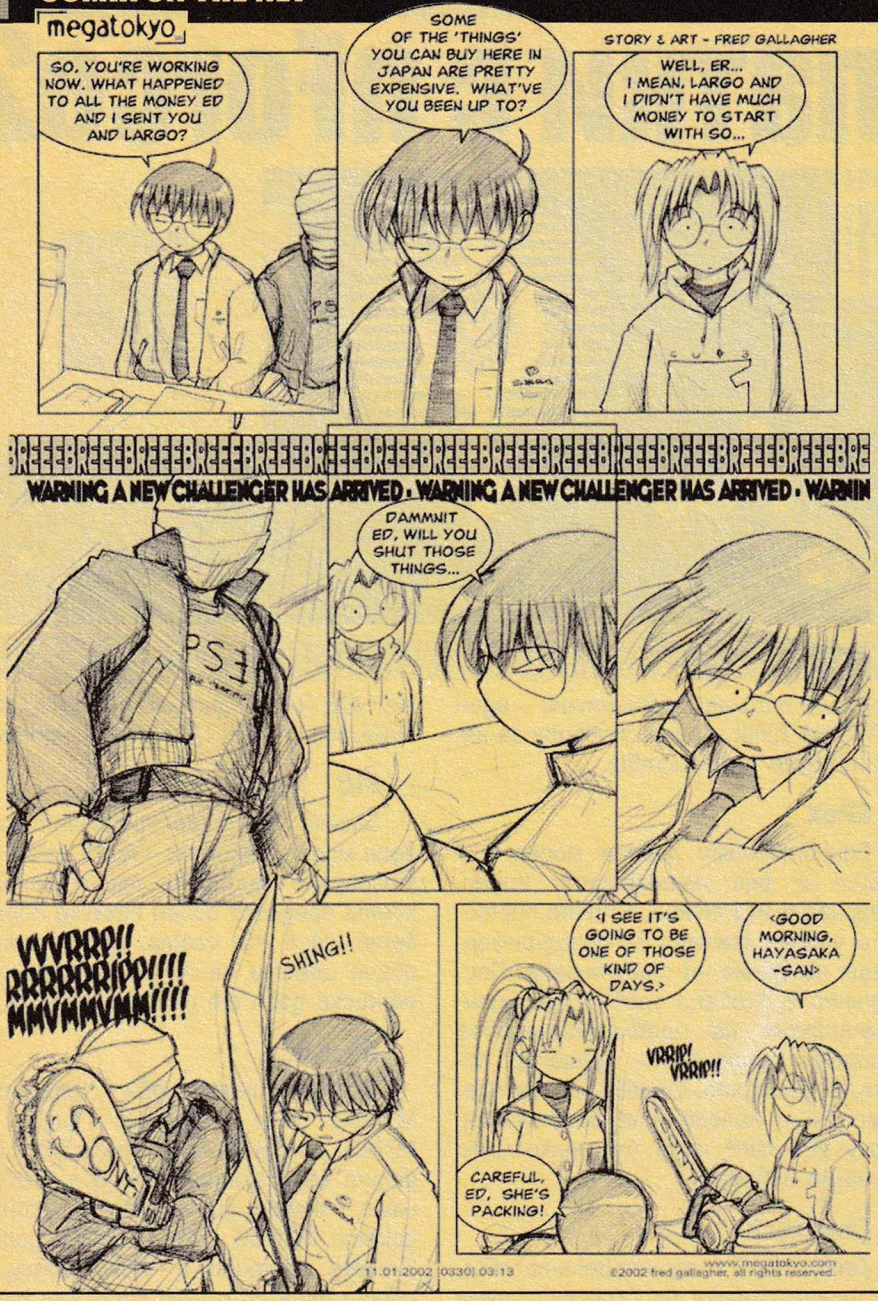
Хакването може да бъде и доходен бизнес – преди време стартира проект за създаване на безплатен софтуер, заменящ всичко (дори bios-а) на Xbox, който да позволява използването на пълния потенциал на хардуера на геймконзолата за произволни цели. Спонсорът бе неизвестен до съвсем скоро, когато PCWorld.com публикува статия, в която разкрива, че човекът, обещал спонсорство от $200 хиляди, всъщност е президентът на Lindows. Сайтът на инициативата се намира на адрес http://xbox-linux.sourceforge.net. Друг проект с име The Neo Project (http:// www.theneoproject.com) пък се опитва да счупи специалната защита, с която се "подпечатва" всичкият Xbox софтуер, издаван от Microsoft.



В статистиките като топ-вирус тези дни се нарежда **Lirva (Naith)**, който се опитва да бори първенците от декември, а именно Klez.I (всепризнат през 2003-та) и Bugbear – вероятно едни от най-успешните вируси на всички времена.

На вниманието на най-големите параноици предлагам **Steganos Internet Privacy** (www.steganos.com/software/siaen.exe) – приятно програмче, което в доста случаи успява да заблуди противника по въпросите за IP адреса ви, посещаваните сайтове и т.н. Ще го намерите на диск 1 на списанието.

COMIX ON THE NET



Феновете на комикси пък могат да се опитат да се сдобият с книжната версия на един от най-успешните webcomix-и на всички времена – Megatokyo (www.megatokyo.com), която вече се продава през магазина на IronCat (www.ironcat.com).

VIA VIDEO

Може би е трудно за вярване, но VIA сякаш твърдо са решили да се превърнат от прост производител на чипсети в основен състезател на хардуерния пазар. Партнирайки си с S3 Graphics (http://www.s3graphics.com), компанията обяви завършването на разработката на нов графичен чип с име DeltaChrome, който ще се пробва да къса главите и на ATI, и на nVidia. Слуховете говорят за 400 MHz чип по 0.13 микронна технология с 8 конвейера за рендъринг с 16x antiali и 16 текстури за всеки ход. DDR памет на 300/350mhz и обещание за 2.4 мегапиксела/сек.

Като става дума за чипове, е важно да споменем, че по данни от News.com AMD са решили да правят комбина с IBM, която се очаква да роди процесори по 65-45-нанометрова технология съответно през 2005 и 2007-ма.

Лошото е, че цялото това сгъчкване на транзистори ще доведе до хипернагряване, което, от своя страна, ще превърне жанра на охладителните технологии в своеобразен хит.

ДАСКАЛО.com

Ако някога сте мечтали да посещавате училище за геймдевелопъри, може би е време сериозно да се замислите дали да не преподредите плановете за бъдещето, така че да стигнете до The GuildHall. Инициативата за създаване на въпросното място е подкрепена от небезизвестните в гейминдустрията светила Ричърд Грей от Ritual Entertainment, Том Хол от Monkeystone, Пол Жакес от Ensemble и самия Джон Ромеро (няма да кажа къде работи той!). The GuildHall ще съществува под формата на факултет към Южния методистки университет в Далас/Тексас. Ако решите да кандидатствате, посетете http://guildhall.smu.edu/ за детайли. В случай, че ви се струва далеч, може да хвърлите по едно око на Game Tutorials (http://gametutorials.com), GDMag (http://www.gdmag.com) и GameDev.net.

Всеки от тези сайтове предоставя интересна информация, свързана с разработката на игри като материалите варират от интервюта с дизайнери до детайлни документи за това как следва да бъде използван един или друг геймдвигател.

СМЕЛИ ПРОЕКТИ

Да кажем евала на Apple (www.apple.com), които решиха да борят Microsoft и пуснаха собствен браузер с име Safari. Нека не забравяме, че Internet Explorer отдавна има версия и за macOS, но Safari се хвали като по-добър от него, бидейки най-бързият в момента в света. Компанията изненада потребителите и с нов модел PowerBook със 17" екран (уникален като форма и размер), който се продава на цена от $3300. Разработката на напълно безплатния opensource XviD (конкурент на DivX) бе продължена, макар авторите да бяха обявили прекратяването му, след като доказаха, че части от кода им са били откраднати и вградени в хардуерен продукт на Sigma Technologies. XviD започна да набира скорост още преди време, когато авторите на DivX се полакомиха и взеха да бухат разни скрити "допълнения" по инсталационните си пакети.

Дънни платки с nForce2

основата на pc-то е по-важно от основата на къща

NVIDIA nForce2 определено е най-добрият чипсет за AthlonXP/Duron процесори. За съжаление минаха цели 4 месеца след обявяването преди дънните платки да се появят масово на пазара.

Всички дъна, базирани на nForce2 (независимо дали SPP, IGP, MCP2 или MCP2-T), имат двуканални ATA133 и 6-портови USB2.0 интерфейси. Естествено, AGP 8x слот, Nvidia APU звуков "процесор" от класа на Creative SB Audigy, най-често ALC650 AC'97 кодек, 5+1 канален звук (изводи на дъното или на платна, приложена в комплекта), DualDDR400 двуканална памет, а повечето модели са с 10/100 Mbps Ethernet LAN. Очевидно при сходен дизайн разликите в производителността между различните такива дъна са незначителни. Затова изборът на дъно трябва да се базира на допълнителните възможности като брой слотове, overclock-функции, портове и естествено цената. Напоследък дънните платки са с толкова много вградени функции, че сякаш на преден план излиза изискването платката да е по-малка, съответно по-евтина и побираща се в кутии, които не заемат две бюра и половина. А в крайна сметка два PCI слота са напълно достатъчни – един за TV/FM Tuner и един свободен за някакво друго устройство.

EPoX

Единственият засега модел EP-8RDA+ е без интегрирано видео, предлага 6 PCI слота, FireWire портове и удобен дисплей за debug-информация по време на стартиране. Последното е особено удобно при идентифициране на проблемен/недобре поставен компонент – процесор, памет, видеокарта. Основното му предимство е липсата на вентилатор върху nF2 SPP чипа (по-малко шум, по-малко повреди).

Chaintech

Zenith 7NJS е единствената nForce2 дънна платка на Chaintech, няма интегрирано видео, но си е направо претрупана с екстри – в комплекта влизат кръгли IDE кабели (скъпи и удобни, но с лошо въздействие върху електрическите сигнали), преден панел с USB, FireWire, Debug и звукови конектори, платка с модерния напоследък SPDIF звуков изход. Самото дъно има интерфейси за четец на Flash карти, ACR/AMR слот (основно за MC'97 софтуерни модеми), 5 PCI слота, IDE-RAID контролер с два SerialATA/150 и един UltraATA/133 канала.

FIC

Засега FIC също предлагат само един модел с nForce2 – AU11. Няма интегрирано видео и единственото, което предлага освен FireWire портовете, са 6 PCI слота. Най-вероятно обаче цената на AU11 ще бъде още по-ниска дори от дъното на EPoX.

Biostar

Biostar имат два варианта: M7NCD (без вградено видео) и M7NCG (с вградено Geforce4MX). Моделът без вградено видео е базов и няма никакви допълнителни екстри, докато M7NCG освен GF4MX добавя FireWire портове и SPDIF изход. И двете дъна са с CNR слот (за MC'97 софтуерни модеми). Интересното е, че това са MicroATX модели (т.е. с намален размер спрямо обикновените ATX платки), съответно имат по 3 PCI слота.

ABIT

ABIT все още не предлагат модели с вградено видео, но имат две модификации без видео: NF7 и NF7-S. И двете са с по 5 PCI слота, FireWire

Дъно	Цена	Луксозен модел	Debug LEDs	Geforce4 MX	TV Out	MicroATX	PCI	ACR/CNR	AGP	UATA133	SATA150	RAID-поддръжка
EPoX	135$	не	да	не	—	не	6 бр.	не	8x	2 бр.	не	—
ChainTech	175$	да	да	не	—	не	5 бр.	ACR	8x	3 бр.	2 бр.	да
FIC	—	не	не	не	—	не	6 бр.	не	8x	2 бр.	не	—
Biostar	—	не	не	да/не	не	да	3 бр.	CNR	8x	2 бр.	не	—
ABIT	179$ (NF7-S)	не	не	не	—	не	5 бр.	не	8x	2 бр.	2 бр.	не
Leadtek	—	не	не	да/не	да	не	4 бр.	ACR	8x	2 бр.	не	—
ASUS	160$ (Deluxe)	да/не	не	не	—	не	5 бр.	не	Pro 8x	2 бр.	2 бр.	да
MSI	209$ (G-ILSR)	да/не	да	да/не	да	не	5 бр.	ACR	8x	3 бр.	2 бр.	да

портове и SPDIF изход. Разликата е в това, че -S моделът има двуканален IDE SerialATA/150 контролер, който дори не поддържа RAID.

Leadtek

Leadtek са отдавнашен поддръжник на NVIDIA и една от компаниите, които продават "професионални" видеокарти, базирани на Quadro4-серията (Geforce4-чипове плюс специални драйвери). Имат и пълна гама nForce2 дъна – с интегрирано видео (K7NCR18G), без интегрирано видео (K7NCR18D). Тези два модела съществуват съответно в нормални и луксозни ("Pro") варианти на тези два модела. Заедно с моделите с вградено видео идва и платка с TV-Out (S-VHS и композитен изходи, възползващи се от nView възможностите на вграденото GF4MX. Дъната са с по 4 PCI слота и един ACR и SPDIF изход. Тези без вградено видео са само с радиатор, но за съжаление моделите с видео са с вентилатор. "Pro" вариантите добавят FireWire портове.

ASUS

Засега ASUS предлагат модели само без вградено видео – A7N8X и A7N8X Deluxe. И двата варианта са с по 5 PCI слота, без вентилатор и с AGP 8x Pro слот. Никой друг производител освен ASUS не предлага все още nForce2 с AGP Pro, а по-голямата мощност, която предоставя този стандарт, може да бъде необходима за GeforceFX или Radeon9900, да не говорим за професионалните карти на 3DLabs. Deluxe вариантът добавя SPDIF изход, FireWire портове и IDE-RAID контролер с два SerialATA/150 канала (но без по-използваемия засега UltraATA/133 канал).

ASUS са един от малкото производители, които се възползват и от двата LAN контролера (отзад имате два RJ-45 10/100Mbps Ethernet порта) на nF2 MCP-T – както този на NVIDIA така и този на 3Com. Така нареченият DualLAN се предоставя в Deluxe варианта.

MSI

MicroStar International предлагат три варианта nF2 дъна: K7N2 – без вградено видео, без много екстри; K7N2G-L – вградено видео, без много екстри; K7N2G-ILSR – върховен модел с вградено видео и много екстри. Всичките дъна са с по 5 PCI слота и един ACR, Debug-платна и към всичките като опция се предлага Bluetooth платна с антена. Последното засега е уникална екстра, предлагана единствено от MSI – за безжична комуникация с всякакви устройства, които обикновено се свързват към USB – принтери, мишки, клавиатури, GSM, PDA, слушалки/микрофон и т.н. Моделът без вградено видео е с радиатор, но тези с вградено имат и вентилатор. Моделите с вградено видео идват с платка за TV-Out, а като екстри K7N2G-ILSR добавя SPDIF изход, FireWire портове, IDE-RAID контролер с един UltraATA/133 и два SerialATA/150 канала. Недостатъци има – липсва втори LAN порт (да не говорим за 1000Mbps Gigabit Ethernet, какъвто няма никое nF2 дъно до момента), липсва AGP Pro, а е само с обикновен AGP 8x слот, има вентилатор. За да се възползвате от всички екстри, трябва да включите цели 5 платки. Въпреки това K7N2G-ISLR е дъното, което, ако има прилична цена, изглежда най-атрактивно (едва ли имате AGP Pro карта, едва ли точно с такова 150$+ дъно ще правите router с две мрежови карти, вентилаторът и множеството платки могат да се преглътнат, особено ако идват заедно с Bluetooth, RAID/SATA, Nvidia APU, GF4MX и TVOut).

У нас ...

Засега се предлагат единствено модели без вградено видео – ASUS Deluxe за ~165$, EPoX за ~130$, Chaintech за ~175$. Цените все още са високи, дори дъното на EPoX е твърде скъпо за модел без RAID или SerialATA. Между ASUS и Chaintech особено при тези цени ASUS е подобният избор – единственото, което му липсва, е допълнителният UltraATA/133 канал, но за сметка на това A7N8X Deluxe предлага другите свои уникални възможности. Поне един от K7N2G моделите на MSI се очаква в България към края на януари/началото на февруари. Също така и тези производители, които все още не предлагат модели с вградено видео, може дотогава да пуснат и такива.

Стоян Спахиев

Дъно	LAN 100Mbps	LAN 1000Mbps	Вентилатор	FireWire	SPDIF Out	5 аудио куплунга на дъното	Dolby Digital (MCP2-T)	Bluetooth
EPoX	2 бр.	не	не	да	не	не	да	не
ChainTech	1 бр.	не	да	да	да, на платка	не	да	не
FIC	1 бр.	не	—	да	не	не	да	не
Biostar	1 бр.	не	не	да/не	да, на платка	не	да/не	не
ABIT	1 бр.	не	да	да	да, на дъното	да	да	не
Leadtek	1 бр.	не	да/не	да/не	да / не	не	да/не	не
ASUS	2 бр.	не	не	да	да, на дъното	да	да	не
MSI	1 бр.	не	да/не	да/не	да, на платка	не	да	да

ПЛЕЙЪРИ ПОД 1.44 MB
(ИЛИ ЗАЩО ТРАЙНО РАЗКАРАХ WINAMP)

Очевидно е, че имаше нещо не както трябва във версия 3.0 на WinAmp. Дали поради факта, че е значително по-тежък и тромав или просто защото зависва по-често от 2.xx, новата версия на този уж най-известен mp3 плейър не успя да пробие както трябва. Нарастването на инсталационния пакет до 3.1 MB и натикването в него на какво ли не (например един от най-тежките видеоплейъри, правени някога) допринесе за мнителното отношение на потребителите. Като добавим и че при активиране на еквалайзера почти всякакъв хардуер се задъхва, е ясно защо един десктоп плейър трябва да си остане такъв, а не да дебелее в посока пакет от мощни програми за дигитализация и нормализация в реално време! С подобни мисли подех едно дълго търсене из нета за по-малки, компактни и леко работещи аудиоплейъри. Сложих летвата и събирах само онези с размер, по-малък от 1.44 MB в инсталационен вид (бел. авт. – равно на обема на една дискета), добавих уговорка да не са широко популярни и естествено – да са напълно безплатни. След като автоматично отпаднаха по-известните като Sonique (по-голям), Media Jukebox (платен) и подобни, се оказа, че остават за представяне изненадващо много – осем плейъра.

1by1 Player

Големина на инсталационния пакет: 38 KB
Автор: Martin Pesch
Текуща версия: 1.28
Сайт: www.rz.uni-frankfurt.de/~pesch
Изисквания: Processor 100 MHz, 32 MB RAM, Window$ All, Sound Card, колонки или слушалки.

Най-странният плейър, на който попаднах. Като вид е доста невзрачен, няма дори playlist, но е впечатляващ с размер — 38 KB! Нито повече, нито по-малко! Перфектен за PC-та от какъвто и да е тип. Почти не използва процесора, не натоварва системата и по вид напомня познатия до болка Window$ Explorer. Има съпорт за WinAmp input плъгини плюс вграден еквалайзер, наречен "Audio dynamics and stereo enhancer". Може да прерави директории и дори целия ви диск за MP3. Ако сте с по-слаба машина и не сте болезнено претенциозен към звука, 1by1 се лепва като вирус за машината ви.

Оценка: 4.5 от 5

Party Player

Големина на инсталационния пакет: 197 KB
Автор: Thomas Foecking
Текуща версия: 0.5
Сайт: www.foecking.de/partyplayer/
Изисквания: Processor 200 MHz, 64 MB RAM, Window$ All, Sound Card.

Отново немски и отново малък (197KB инсталационен пакет + 233 KB скинстудио към него). Особен дизайн, не много красив и дори леко засукан. Странното при него е, че въпреки тези леко дразнещи особености вади много добър звук и ако интерфейсът бе по-добър, оценката му щеше да скочи с една единица. Еквалайзерът не е особено добър и на всичкото отгоре доволно забутан на общия фон.

Оценка: 3.5 от 5

Cool Player

Големина на инсталационния пакет: 350 KB
Автори: Niek Albers, Marcus Platts, Rob Leslie
Текуща версия: 2.0.5
Сайт: http://www.daansystems.com/
Изисквания: Processor 266 MHz, 64 MB RAM, Window$ All, Sound Card, колонки или слушалки.

Друг плейър, потенциален претендент за титлата десктоп любимец. Опростен, но забавен интерфейс, .exe с големина 350 KB, възможност за собствени настройки и корекции на звука, добавяне на skins и опция за просвирване на музика директно от Интернет. С него може да конвертирате .mp3 в .wav, а засега е един от все още малкото плейъри с поддръжка на OGG Vorbis файлове. Който иска, нека си закачи и WinAmp input плъгините.

Оценка: 4.5 от 5

Xrat Player

Големина на инсталационния пакет: 476 KB
Автори: Slava Glory
Текуща версия: 1.28
Сайт: http://glorysoft.omsk.ru/
Изисквания: Processor 233 MHz, 64 MB RAM, Window$ All, Sound Card, колонки или слушалки

Руски продукт. Както повечето такива, е добре направен, лесен за работа и съвсем откровено копира на WinAmp. Няма проблеми с нито една операционна система или саунд карта. Поддържа MP3, WAV, както и CD Audio, има корекция на звука и плейлист. Единствената му кофти черта е, че на 16 април 2002 авторът се отказва от него. Ако се чувствате достатъчно cool, отидете на посочения адрес, дръпнете сорса и библиотеките и ако продължите разработването на Xrat Player, авторът обещава помощ на всеки добряк.

Оценка: 4.5 от 5

NeoPlayer

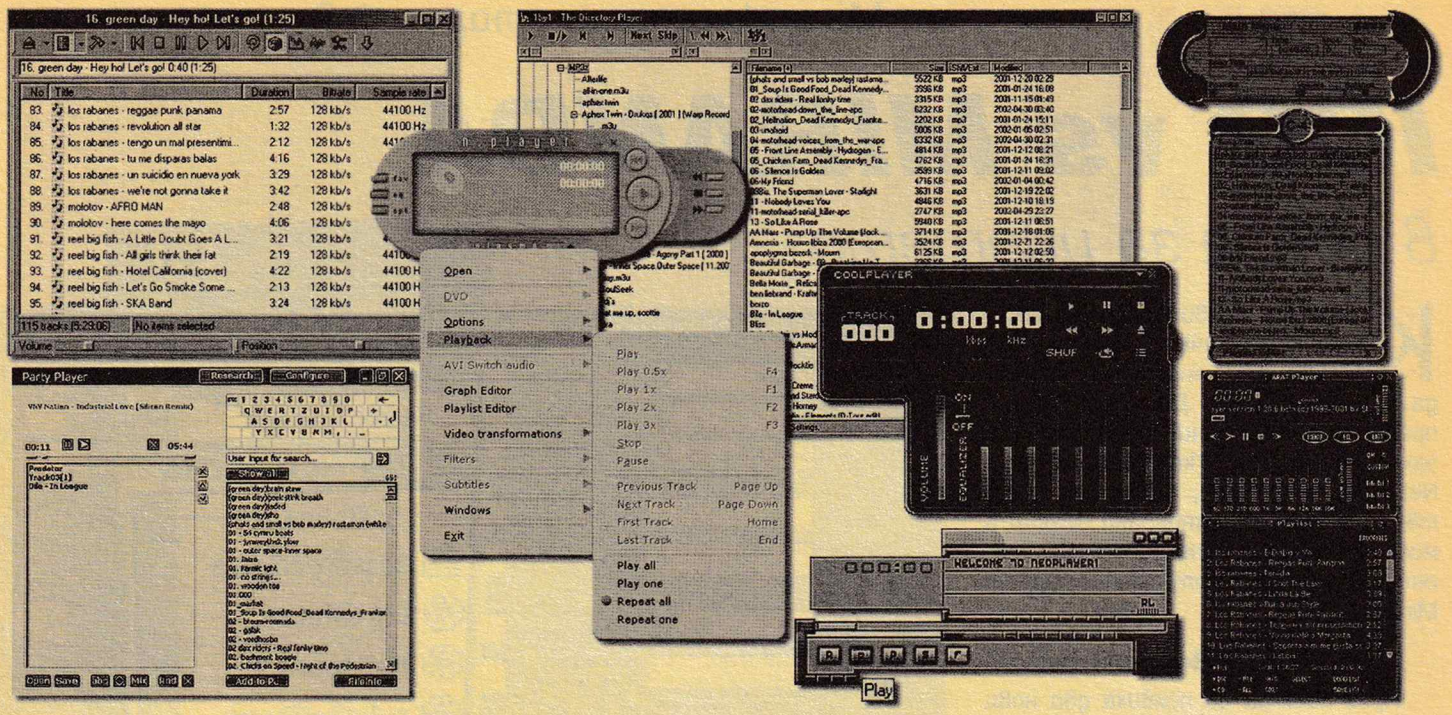
Големина на инсталационния пакет: 770 KB
Автори: HydraSoft
Текуща версия: 0.5
Сайт: http://www.hydra-soft.org/
Изисквания: Processor 266 MHz, 64 MB RAM, Window$ All, Sound Card, колонки или слушалки.

Като минус веднага се набива на око безумният вид, странните менюта и проблемите с някои версии на Window$ (например 2k с SP3 и Window$ ME). Имайки предвид, че Neo е само един от многото проекти на Hudra Soft, всичко това е някак разбираемо. Все пак, ако отделите 2-3 часа и разучите този продукт, може и да го харесате. На мен не ми стигнаха нервите.

Оценка: 4 от 5

n.player

Големина на инсталационния пакет: 1.01 MB
Автор: Vladimir Vopravil — Samo
Текуща версия: 1.1.0.0



Сайт: http://www.samo.cz/nplayer/

Изисквания: Processor 166 MHz, 64 MB RAM, Window$ All, както и Sound Card, колонки или слушалки.

The Player, made in Czech Republic! Страхотна програма. Надали и след 10 пъти повече работа по него, ще може да бъде направен по-добър. Освен стандартните аудиоформати поддържа и s3m, mod, mpa, mid, midi, rmi и wma. Стилен вид, инструменти за коригиране на звука, възможност за правене на собствени интерфейси (с помощта на програмката n.skin.editor, която е голяма 348 KB). В случай, че имате инсталирани нужните кодеци, с n.player и може да се гледат и филми. По-интересното е, че се справя и с DVD-та — както рипнати, така и от CD. Има вградена функция за визуализиране на субтитрите. За жалост срещнах малко трудности с кирилизацията им, но това не развали много крайната оценка.

Оценка: 4.5 от 5

c-4 Multimedia Player

Големина на инсталационния пакет: 1.2 MB

Автори: Imaginality Productions

Текуща версия: 2.3

Сайт: http://www.c4player.com/

Изисквания: Processor 233 MHz, 64 MB RAM, Window$ All, Sound Card, колонки или слушалки.

Освен MP3 поддържа над 20 формата, между които Internet Streaming, VQF, CD Audio, Midi, Wave и Tracker Files (MOD и т.н.). Готиният и стилен интерфейс, чистият и силен звук в комбинация с възможността за скинове го правят добър приятел на всеки притежател на MP3-ки, с влечение към по-извратен дизайн. Много добър и лесен за употреба еквалайзер със забележителни възможности.

Оценка: 4.5 от 5

Apollo Player

Големина на инсталационния пакет: 606 KB

Автори: Heikki Ylinen

Текуща версия: 37q

Сайт: www.hut.fi/~hylinen/apollo

Изисквания: Processor 233 MHz, 64 MB RAM, Window$ All, както и Sound Card, колонки или слушалки, разбира се :)

Няма да си кривя душата — този финландски плейър бе причина и повод за настоящия материал. Не мога да се сетя нещо, което да не е сложено в него. В инсталационния пакет попадат: възможност за просвирване на MPEG 1/2 и WAV файлове с невероятно качество (lame coder/decoder), еквалайзер с 16 плъзгача, плейлист за PLS, M3U и AAP с drag and drop функция, възможност за fade (плавно смесване), поддръжка на WinAmp визуализации и DSP plug-ins (сиреч звукови ефекти), включително и Internet streaming.

Какво му трябва на човек? — както се питаше в една телевизионна реклама.

Разбира се, поддръжка за CD Audio, OggVorbis формат и WMA. А защо не и Scheduler, с помощта на който да може да се пускат парчета или цели плейлисти в определен ден и час? Всички екстри са достъпни под формата на плъгини, всеки от които с размер от около 50-100 KB. Цялата документация се намира в Browse the Documentation (в менюто Help) в приятен за ползване вид.

Много добре е замислено и изпълнено управлението на самия плейър. Използват се цифрите на клавиатурата и малка част от буквите. Например следващо парче се пуска с натискане на 5, а ако искате то да се прелее плавно (fade), просто задържате Ctrl и тогава натискате 5.

Опростените, но много мощни настройки са другата силна страна на Apollo. От тях може да направите куп промени като например да укажете премахване на паузите в началото и края на парчетата. Както и повечето от другите плейъри, има два вида интерфейс — нормален и мини. Всеки от тях може да бъде настроен какво да показва. Споменатото дотук за Apollo, в комбинация с това, че при пуснат еквалайзер, fade, осцилоскоп и честотен анализатор яде символична част от процесорното време, ме накара да се замисля как така изпълнимият файл заема само 6.8 K памет. Авторът заслужава full respect, а продуктът му — инсталация и постоянна употреба!

Оценка: 5 от 5

Пеню Дачев

P.S. Ако станете фен на Аполо, често посещавайте страницата му, защото ъпдейтите са регулярни.

P.S`. Версиите на програмите са гледани по време на писането на статията. Проверете Интернет страниците им за по-нови.

Miranda... пиете ли Pepsi? Ако ви предложат Miranda вместо Fanta, отказвате? Пък и има ли Miranda-горски плодове...?

ICQ vs MIRANDA

в борба за цветето

Когато се появиха първите ICQ клонинги, всички очакваха, че Mirabilis ще направят нещо, за да ги ликвидират. Дори след като преди няколко години компанията бе закупена от AOL (които държат и Netscape и WinAmp), агресивни действия не бяха регистрирани. Макар в момента да има поне десет ICQ клиента, двата най-популярни остават Miranda и ICQ.

Mirabilis ICQ – версии и алиби

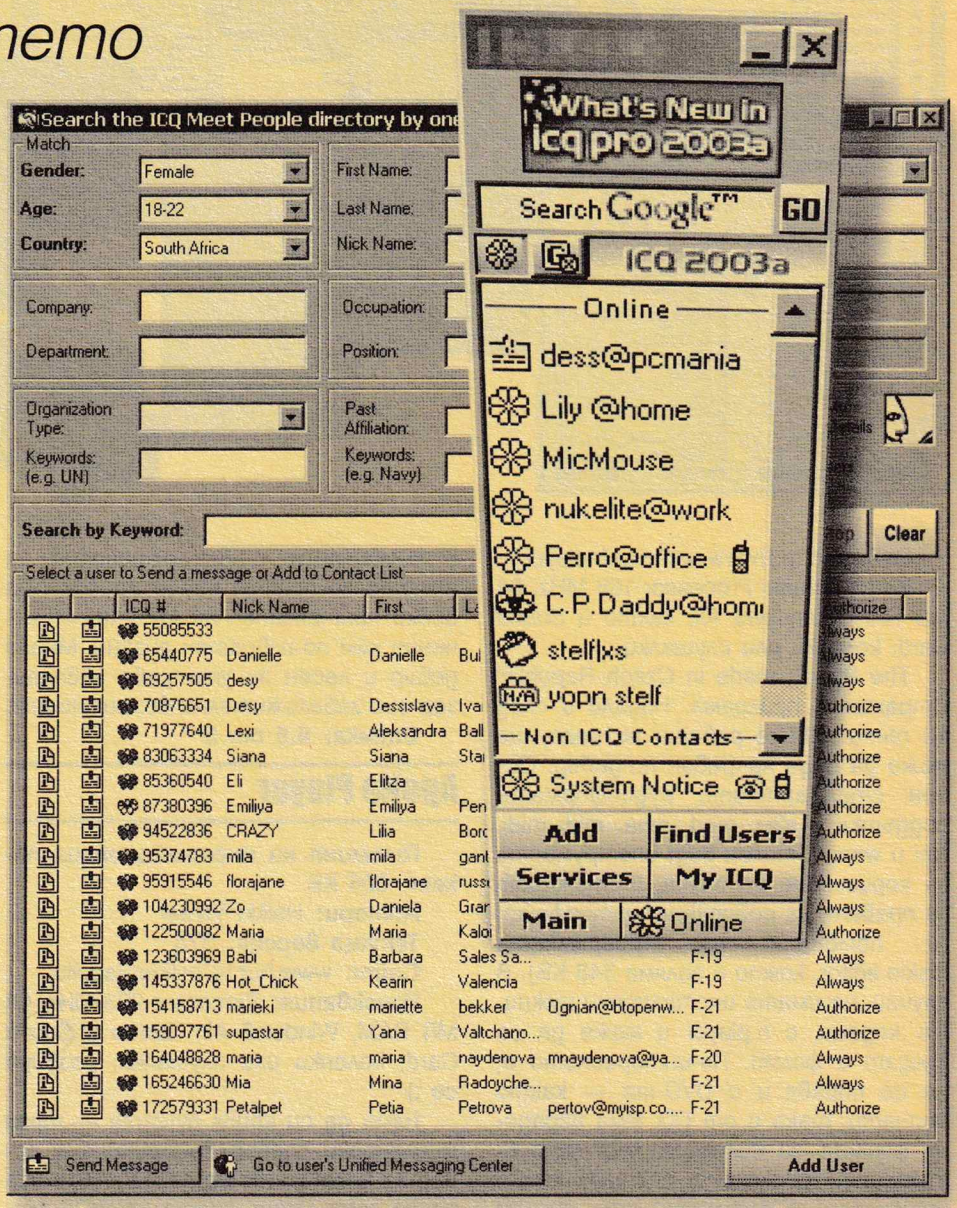
През 2002-ра се появиха два нови варианта на ICQ освен основния и след нова церемония-кръщене ситуацията е следната: познатото отпреди ICQ получи името "Pro", появи се нова олекотена версия с име "Lite", а старото web icq се превърна в ICQ 2 GO.

ICQ Lite е с видимо орязани функции. Може да изпраща/получава файлове и SMS, но всичко останало като чат-прозорец за няколко потребители, e-mail клиент, web-сървър, plug-in допълнения, ICQPhone интернет телефония и т.н. са премахнати.

За сметка на това е със значително по-малък размер на инсталационния пакет, зарежда по-бързо и си присвоява доста по-малка част от ресурсите на компютъра. Очаква се Lite да се превърне в отвратната реакция на всички по-малки и по-бързи алтернативи на оригиналното ICQ.

С "ICQ 2 Go" http://go.icq.com/ можете да комуникирате от всеки компютър с интернет връзка и браузър с Java, дори да нямате грам права за инсталиране на ICQ Pro или Lite. Още от версия 2001b списъкът с познатите се прехвърля на сървърите на Mirabilis, така че в ICQ 2 Go имате достъп до номерата на същите хора, с които разполагате и от собствения си компютър.

Основният недостатък на ICQ Lite и ICQ2Go е липсата на history функцията от Pro, вследствие на което разговорите не се запомнят автоматично. В действителност Lite може записва в текстови файлове, а Go има възможност за "Copy the Session to Clipboard", но ако след това направите "Find in History" в Pro, няма да се претърсят текстовите файлове от Lite/Go.



новости

В самото ICQ Pro не се добавя почти нищо качествено ново в сравнение с версия 2003a. Подобрено е взаимодействието с Outlook, Windows XP, както и работата зад Firewall, така че ICQ да разпознава и използва настройките на Internet Explorer.

Вграденият E-mail клиент е усъвършенстван, получава/изпраща/изтрива поща директно от Contact List-а и освен това разпознава настройките на множество E-mail програми (Outlook, Outlook Express, Eudora). Работи по подразбиране с безплатната поща (www.icqmail.com) на Mirabilis.

Както и досега, има лента за търсене, но вече търси НАПРАВО в Google, което може да се приеме както за подобрение така и за недостатък. В диалозите за "Find User" и "White Pages Search" пък са добавени бутони за "User's Details" и "Send Message" на самия ред до името/номера на хората. Добавен е бутон "User's Unified Messaging Center" в прозорците, където се пишат съобщенията.

Най-сетне е включена и възможност да асоциирате индивидуални звуци за пристигащо съобщение, за поява online и т.н. с всеки отделен човек в Contact List-а – като VIP мелодията в телефоните.

Всички тези новости обаче са

твърде незначителни и макар 2003а определено да е по-добър продукт от 2002а единствената причина да го инсталирате е това, че upgrade-ът от по-стара версия е напълно безпроблемен и не губите нищо, ако го направите.

Има още едно заслужаващо си нововъведение – индикатор за писане: докато човекът, с когото си говорите (имате отворен Message-прозорец), ви пише отговора си, името му се оцветява в жълто и надписът се променя на "Elenkov is typing". Съответно, ако той не ви пише, не му се оцветява името...

В действителност основната причина да не се използва "оригинално ICQ" е тромавостта му, многото памет, която заема "заради излишните неща в него", и относително бавното зареждане. А конкуренцията има какво да предложи.

Miranda

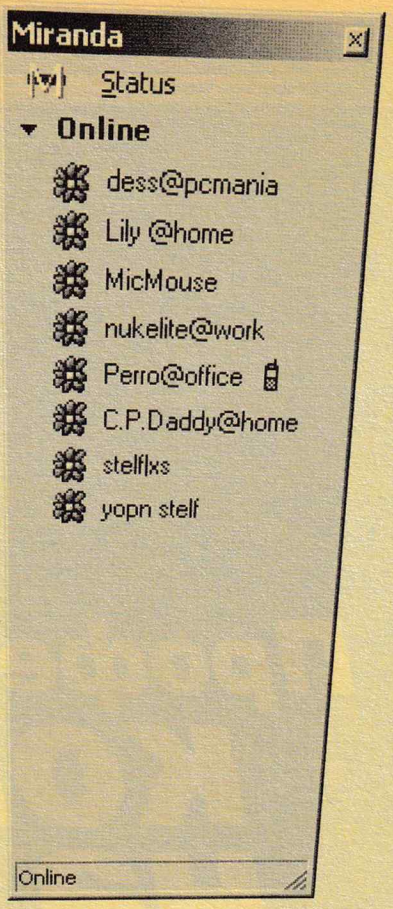
Мина времето, когато всяка отделна програма имаше само една функция. Например – WinAmp. Софтуерните надстройки на този mp3-плейър са се развили дотолкова, че той изпълнява хиляди функции извън банално "play" "stop" и "next". Има и IM (Instant Messaging) клиент, на който му остава малко, за да достигне многофункционалността на WinAmp и да се превърне в универсално софтуерно приложение за комуникация.

Miranda е IM клиент с отворен код, събрал в себе си протоколите за връзка с мрежите на Yahoo, MSN и ICQ. Прави се повече от година като до момента Miranda има десетки хиляди последователи, а полезни надбавки (plugins) са достатъчно много, за да потърсите помощта на пътеводител.

Miranda все още няма официална първа версия и не е изключено да имате проблеми с някои функции на програмата. Въпреки това забива много по-рядко от която и да е версия на ICQ.

инсталация

След инсталацията програмата не прави промени в регистрите на Windows, което, от своя страна, позволява безпроблемна работа на потребителски станции с орязани от администратора права. Miranda ще ви попита откъде да вземе списък с контакти и история. Ако на компютъра си имате инсталирано ICQ, просто посочете папката с индекс файла на ICQ (разширението му е .idx). След като сте посочили този файл, в прозореца би трябвало да се



появят приятелите ви заедно с пълната история на комуникацията ви с тях. Обърнете внимание, че Miranda не е надграждане за ICQ, а друг ICQ клиент. Програмата няма да промени текущите файлове, нито ще разбърка вашите ICQ настройки.

Miranda се настройва като нормален IM клиент, но предлага и допълнителни опции. След като настроите прозореца по ваш вкус (вид, шрифт, размер, начин на появяване), може да направите така, че той да променя размера си съобразно броя на "вашите хора", които са онлайн в даден момент. Така Miranda заема много по-малко място на desktop-а.

Може да укажете списъка с хора да става прозрачен автоматично, когато сте невидим или след определено време, в което не се използва. Miranda поддържа групи и подгрупи с хора, според съдържанието на които можете да нагласяте статуса си. Да речем – група "А" ме вижда "Online", за група "Б" съм "Occupied". И за разлика от ICQ, тук няма ограничения в броя на хората, които да са във всяка група или в Invisible-списъка.

plug-ins

Структурата на Miranda IM е доста мобилна и подобно на WinAmp, силата на софтуера се крие в допълнителните модули. Ето няколко полезни plug-ins.

Yahoo Plugin – ползва протокола на Yahoo!Messenger и ви позволява да добавяте контакти оттам. MSN Plugin прави същото. И двата се настройват като напишете име и парола в Plugin-опциите на Miranda.

SMS Plugin – дава възможност за изпращане и получаване на SMS-и.

Pop3NotifyEx – E-mail нотификация с поддръжка на POP3 сървъри

UINBackup – "изнася" списъка ви с контакти до .clb файл, който се използва и от ICQ.

SecureIM – изпраща криптирани съобщения. Поддържа ICQ, MSN, Yahoo и Jabber и използва 192 битово AES криптиране.

QuickSearch – бързо търсене в контакти и IM-история.

PopUp – показва ви съобщения и събития в дискретни поп-ъп прозорци, които се появяват в дъното на екрана.

NewEventNotify – нотификация за съобщения, файлове, събития. Използва се в комбинация с горния плъгин.

NetDetect – автоматично ви свързва с различните IM сървъри при наличие на интернет връзка.

Miranda има и други "гъзарии" под формата на plug-ins, като например хилядите икони и теми. Но за да очарова напълно, трябва да проверите сайта. След всичко казано дотук, е добре да се спомене и най-големият плюс на програмата – това, че използва 3 мегабайта оперативна памет (някои версии на ICQ вземат 20), няма банери и работи пет пъти по-бързо от който и да е ICQ клиент. Всичко за Miranda – http://miranda-icq.sourceforge.net.

we don't need no f0cking war

Очевидно е, че споровете между верните на Mirabilis потребители и онези, ползващи алтернативен клиент, тепърва ще започват. Но подобни такива има много – Windows vs. Linux, WinAmp vs. останалите и т.н.

От друга страна, често се чуват слухове как лошите AOL изцяло ще затворят Mirabilis и ICQ или че ще ги направят платени, защото само губят пари от тях. Един от малкото реални източници на приходи за AOL/Mirabilis са рекламите, които стоят върху ICQ прозореца и върху прозорците на съобщенията. Факт е, че именно тези досадници са обект на константно изтребление от страна на потребителите. Ето защо няма да е чудно след някоя друга година да се порадваме на чисто нова, децентрализирана ICQ мрежа, за която, ако не друго, то поне на AOL/Mirabilis няма да им се налага да осигуряват сървърна поддръжка.

Еленко Еленков,
Стоян Спахиев

Професия ковач на игри

През последните няколко месеца в пощенската кутия на PC Mania постоянно пристигат писма на хора, желаещи да намерят съмишленици, с които да работят по създаването на компютърна игра. Във форума на www.pcmania.bg темите за създаване на развоен екип привличат най-много внимание (естествено, след въпроси от сорта "Измамници ли са жените?"). Всички тези хора смятат, че имат Идеята с главно "И", че са в състояние да превърнат думите в дела и да постигнат своя успех.

Създаването на игри е сложен бизнес, в който славата и успехът са едва една минимална част от резултатите, които по правило също са една по-малка част в сравнение с усилията, хвърлени за тяхното постигане. Преди около 20 години игри са правени ей-така – ако имаш компютър, проявяваш интерес към математиката и се разхождаш с изцъклен поглед, със сигурност пишеш игри и дори не подозираш, че това може и да ти донесе слава. В началото това си е било забавление за ограничена група хора, успели да създадат нещо, превърнало се днес в индустрия за няколко милиарда американски долара. Днес нещата стоят по-различно, защото говорим за световна индустрия.

Естествено, първата стъпка, познаването на игрите като такива, е повече от важна. Играй игри. Постоянно. Но не всеки ден по 10 часа Counter-Strike, а се опитай да получиш поглед върху повече заглавия, различните техники, различните графични прийоми и т.н. Ако играеш повече игри, ще знаеш най-добре кое е забавно и кое не в едно заглавие, в един жанр, в един период от време. Да превъртиш една игра е ценно точно наполовина на това да си изиграл десет други до половината.

Да приемем, че разполагаш с точно онези качества на добрия разработчик, заради които ще те вземат на работа. За да създадеш игра, ще се наложи да я създадеш в екип. Може да опиташ да се присъединиш и към развойния отдел на голям издател (като Electronic Arts например), но за целта ще трябва да си наистина добър спрямо световното ниво. Ако си си извоювал силно име, издателите вероятно сами ще те потърсят, за да им свършиш качествено работата. Това обаче се случва предимно в случаите, когато се казваш Джон Ромеро или Сид Мейър.

За да си намериш добра работа в гейм бранша, трябва да имаш идея, но, от друга страна, за да имаш конкретна и добра идея, трябва да си в гейм бранша. Омагьосан кръг, с който трябва да се преборишь, след като са те наели и то именно като почнеш да генерираш идеи. Първоначално винаги се чудиш откъде на всички останали им хрумват тези добри неща, за които ти все още не си се сетил. Водещ е обаче принципът, че не е нужно да си революционен, достатъчно е да погледнеш старите неща с нов поглед.

Ако искаш да си независим, за да получиш нужната подкрепа от някой издател, ще трябва да му представиш идеите си. В нещото, наречено първоначална концепция, ще се наложи да опишеш всичко, което би следвало да се случи в играта – например размера в пискели на скина на уникалния ракетомет от уникалния ти 3D-екшън. В добрия случай получаваш бързо одобрение на концепцията си и карт бланш да разработиш нещо – мъничко, колкото за показно. Концепцията ти може да е съвсем обща, така че да има място за развитие и с напредване на работата. Обикновено обаче случаят не е "най-добрият" и трябва да обърнеш внимание на много и досадни подробности.

След одобрението на концепцията е време за прототипите, които са нещо като pre-alpha-версия. Преди да се стигне до там е нужно нарисуването на окръжаващия свят, определянето на героите, създаването на изкуствения интелект, специалните ефекти и т.н. Алфата всъщност е първият стадий от вече почти завършения проект. Типичен прототип за екшън например е създаването на ниво, в което лошковец броди и издава нечленоразделни звуци.

За да стигнеш статут beta, когато играта е практически готова, трябва здраво да поработиш – довършване на начални анимации, завършване на допълнителни ефекти около самите герои, изчистване на детайли по историята и т.н.

Бета тестовете са може би привидно най-интересната част за всички, които някога са искали да се занимават с игри. Но – това е само привидно. За да си добър бета тестер, трябва да тестваш, да тестваш, да тестваш, да тестваш, да вечеряш, да гледаш някой филм и пак да тестваш. Ако намираш малко бъгове или не съобщаваш за неточности, значи не си тествал – следващия път няма да ти се обадят за бета тест.

В крайна сметка, ако се замислим, между създаването на игри и копаенето на въглища има адски много общи неща – воля, нерви, много пот, нечовешки препятствия, адреналин. Но си струва.

Александър Бойчев

JoWooD

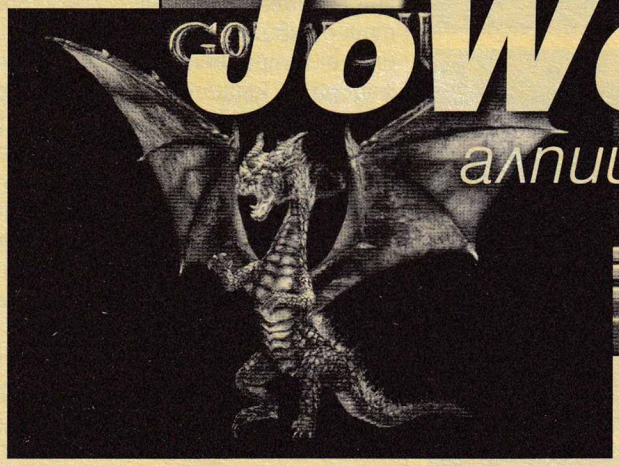
алпийски сняг в 3D

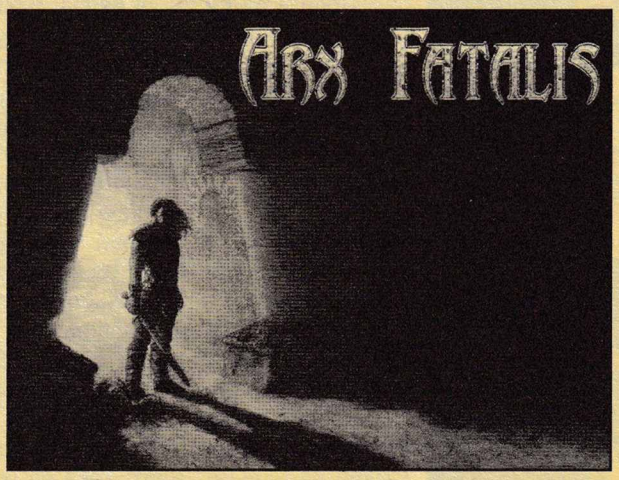
Австрийците от JoWooD са една от малкото компании в наши дни, успели да запазят своята независимост от големите издатели-мастодонти като Vivendi, Infogrames и Microsoft. Съществуват едва от седем години, но тяхно дело са няколко съвсем прилични и в голяма степен забавни компютърни заглавия.

JoWooD успяват да пробият през 1997 година, когато вниманието на критиката и геймърите е привлечено от увлекателния тайкун Industry Giant. Създаването на играта отнема две години, след които усилията на целия екип са възнаградени с положителните резултати и добри продажби.

След Industry Giant последват игри като Aquanox, Die Volker (имала успех най-вече и предимно в немскоезичния свят), Arx Fatalis и т.н. След като JoWooD се появяват на борсата през 2000-та година, компанията ускорява темповете на развитие като наред с това разширява и продуктовата си гама. Преди три години все още финансовите пазари изсипваха златен дъжд за всички и всичко, свързано по някакъв начин с компютри, забавление, игри или технологии.

През тази година, въпреки разширяването на дейността си и представянето на редица ключови проекти – Hotel Giant, Industry Giant II, Aquanox 2, цитираният по-горе Arx Fatalis, суперуспешният в Германия Gothic II, JoWooD се разминават на косъм от фалита. Единствено изненадващо добрите продажби на Gothic II позволяват на фирмата да си отдъхне и тя получава нови заеми от банките-кредиторки. Последствията са налице – съкращаване на половината от 280-те служители на компанията.



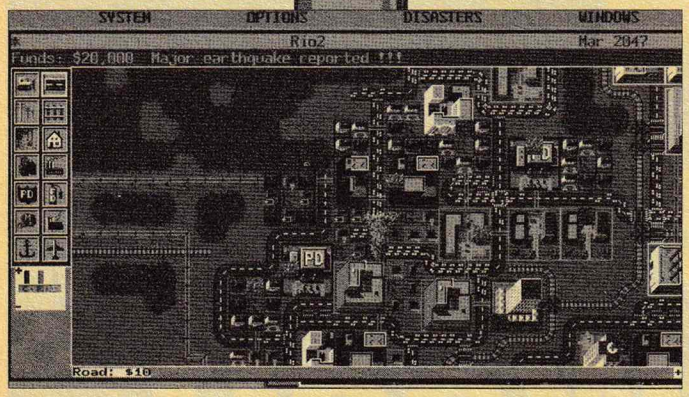


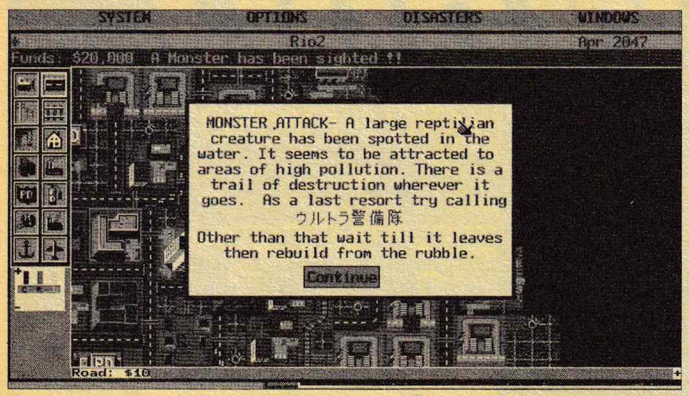
JoWooD демонстрират желание да се превърнат в равностоен съперник на най-големите. За целта през миналата година те разширяват присъствието си и върху конзолния пазар, където създават игри за GameBoy Color и PlayStation. Нарастващото значение на този пазар обаче със сигурност ще се окаже ключово за бъдещето на австрийците. Другият акцент, който поставят от компанията, е върху онлайн игрите. За целта преди година и половина те закупуват Phenomedia фирмата, създала популярната и у нас игра Moorhuhn Jagd 1 и 2, както и набиращата през последните седмици сред родните геймъри известност Sven Brømvolen, в която целта е правилното управление на нагоните на младия овен Свен към овчиците на неговото стадо...

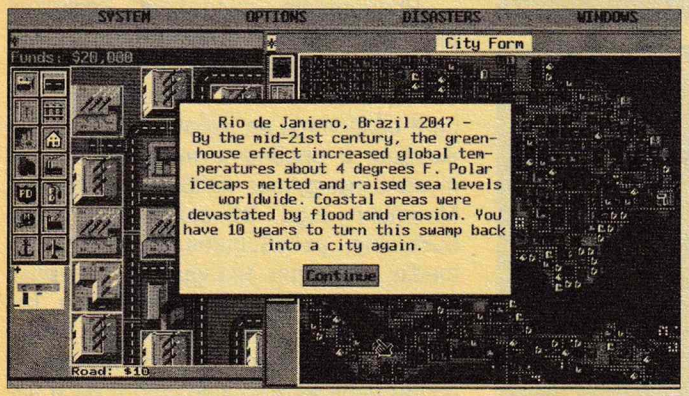
Phenomedia създават всякакъв равлекателен софтуер и в този смисъл придобивката би могла да бъде особено полезна на JoWooD с опита си в областта на забавните, неангажиращи и сравнително прости софтуерни продукти, каквито са Sven и Moorhuhn Jagd. За съжаление около бившите ръководители на Phenomedia избухват грандиозни скандали за фалшифициране на документи, което донася силно негативно отношение към на името на компанията и прави невъзможно каквото и да е начинание с нея в момента.

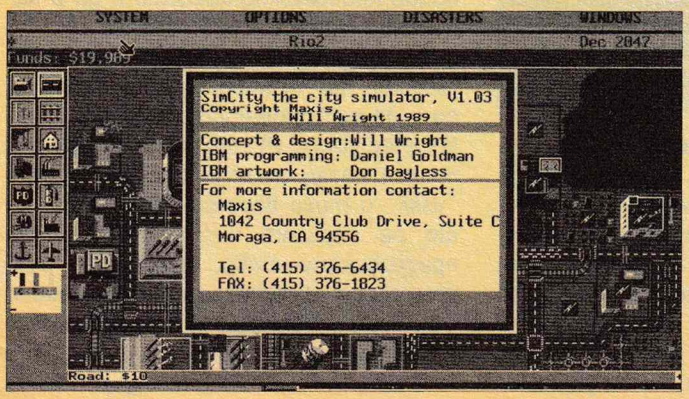
След успеха на Gothic II JoWooD смятат да променят стратегията си и да се концентрират върху високачествени PC заглавия. Турбулентният пазар за игри досега не ги е "изял" и това вероятно означава, че ще се справят и със следващото предизвикателство. Очаквайте съвсем скоро обещаващи заглавия като Cold Zero и Far West (достъпна засега единствено във Франция и Испания).

Александър Бойчев









Ако Стефан Софиянски беше играл SimCity, София със сигурност нямаше да е същата...

Спомням си далечната 1991 година когато се пулех с дни и нощи над монитора върху една "по-различна" игрица – SimCity. Адски вълнуващото занимание да изграждаш свой собствен измислен град с една едничка, ужасно мазохистична цел – да чакаш да налази Годзилата-аа – бе повече от зарибяващо! Е, имаше и по-романтични варианти, като наводнения и торнадо, които можеха да развалят семпло изглеждащата идилия, но общо взето, гледайки "зрелищни"-те погроми над града си, се надъхвах още повече.

И ако сега никой не би се зачудил за какво говоря, то навремето, повярвайте ми, този жанр (tycoon, де) беше рядкост. Ако трябваше тогава да ви обясня за какво става въпрос в SimCity, щях просто да ви разкажа, че...

...В SimCity влизате в ролята на кмет на град, който можете да изградите сами. В началото разполагате с малко парче земя, върху което можете да положите основите на бъдещото архитектурно, урбанистично чудовище – Вашия град. Естествено, най-важното нещо за един град е електричеството. Затова първата ви работа ще е да построите електроцентрала. С нейна помощ можете да електрифицирате къщите, които трябва да се появят на картата после. Жителите ви ще искат да работят (тази потребност не ми е много ясна) и затова ще трябва да им строите индустриални сгради. За да не ходят пеша на работа, в ролята си на добър кмет, трябва да им осигурите пътища и ж.п. линии. След това идва ред на офисите и паркчетата – местата за отдих и shopping spree! Един истински град трябва да има полиция (...много ми станаха неясните неща...) и пожарна, за да може да функционира добре. Ако желаете да глезите жителите си, имате на разположение и летище, пристанище и стадион, но те са признак за тежка гъзария! С "всички" тези възможности се изчерпва разнообразието в първия хит на Maxis SimCity.

Дори и да не ви се вярва, това за времето си беше достатъчно зарибяващо, а играта даваше "добри" възможности за избор. Не трябва да пропусна да спомена, че освен със строежи трябва да се занимавате и с икономиката на града. Възможностите там също не са много – определяте данъците в процент и променяте инвестициите в пътищата, пожарната и полицията. Яко, а?

Най-якото обаче идва сега! След като вече блаженствате над големия си град, започват Произшествията. Най-оригиналният замисъл беше идеята за идващата годзила в града ви като наводненията и торнадото също бяха добър вариант за край на играта...

Днес, доста години след появата на SimCity, бих описал играта накратко – това е бащата на жанра tycoon. Ако някоя игра има най-голям принос за този жанр, определено това е хитът на Maxis. А как си мислите се казват жителите на SimCity? Sims! Така че предполагам тази игра е помогнала по някакъв начин и за разработката на лигавите и бозави (почти като купищата американски хардкор банди а ла Papa Roach) игри от серията The Sims.

Ако все пак решите да проверите с очите си за каква революционна игра става дума, можете да я свалите от: http://www.reviewgames.com/Files/ SimCity/simcity.zip

Тя е голяма точно 427k в zip архив, а те изглежда, са предостатъчни, за да се пише история...

Орлин Широв

Най-доброто джобно RPG за 2002

Има много причини играта Golden Sun да е на първо място в класацията на GameBoy.com. Освен че е японска, адски красива и изисква от вас поне 50 часа, за да я минете, това е едно от най-интересните заглавия, излизали за GameBoy Advance.

RPG? За мобилна платформа? Diablo феновете няма да го вземат насериозно. А трябва. Няколко часа пред екрана на което и да е GBA ще накара всеки да се озърта за пси-кристали, по-добър щит, нови магии, джинове и скрити врати.

Golden Sun, е разработена от Camelot Interactive и е от малкото игри, пускани на 128-мегабитова касетка (повечето GBA игри са на 64 мегабитови). И въпреки че този обем е по-скъп (изисква по-голям чип с памет), явно има защо касетката да е толкова голяма.

Играете с четирима герои – Исак, Гарет, Айвън и Мия. Качествата им определят и сложния сюжет на играта. Всичко се върти около пси-енергия, която четиримата притежават. Исак е силата на земята, Гарет – огън, Айвън – вятър, а Мия – вода. Светът на Golden Sun се крепи на тази пси-енергия и тя е събрана в четири камъка, всеки от които криещ специфичен вид енергия. Но няма да стигнат и няколко страници да се опише целият "сериал"... Накратко – историята се движи напред и назад през годините като по средата се появяват изчезнали цивилизации, загубени братя, нови герои и... рицарски турнири.

Вие сте в реален свят, където може да се местите между десетки градове, крепости, пустини и пещери. Всеки град има няколко нива и няколко десетки жители като с всеки от тях може да водите диалог. Освен това може да четете мислите на всеки от жителите, ако не сте сигурни, че те споделят всичко. Графичните детайли на играта са разработени типично по японски – до последния пиксел. Като започнете от мачтата на кораб, през архитектурата на който и да е замък и стигнете до подземията на най-злата пещера.

Елементите на играта могат условно да се разделят на три – броденe, загадки и бой. Броденето става постоянно между всички горе-споменати градове, пещери, урви и чукари. Типично за всяко RPG е, че събирате предмети. И в Golden Sun това важи със страшна сила. Намирате все по-добри щитове, шлемове, пръстени и дрехи. Някои магии ви позволяват да придобивате допълнително предмети. Понякога чувството "май пак изпуснах нещо" може да ви накара да се върнете буквално в началото. Или да ви побърка дотолкова, че да почнете играта отново.

Загадките в GoldenSun спокойно могат да вкарат феновете на Sokoban в джаза. Местене на кутии, прекарване на течаща вода през тръби, нагласяне на цветове и прескачане на хиляди лабиринти... Задачките са направени точно толкова добре, че да ви стимулират да не се отказвате и да знаете, че на следващото ниво ще има по-голямо предизвикателство.

Битките на пръв поглед приличат на битките в Heroes of Might and Magic – походови и разликата от "аз удрям, ти удряш" е компенсирана с десетките магии, "призовавания" (summon) на джинове, както и взаимодействията между твоята и вражеската армия. В битките има много мислене и те по-скоро се броят като една от по-ефектните загадки на играта, която се случва през цялото време.

Всеки, опитвал старите версии на Final Fantasy, може да потвърди, че стилът на японските RPG игри е един от най-въвличащите. Характеризира се със специфичния начин на рисуване, многото диалози, определящи характера на героите (също взети като от техен филм) и сложния сюжет. Golden Sun е типичен представител, но в никакъв случай клише. Ако сте притежател на GBA, това е едно от задължителните заглавия за вас. Ако не сте, тази игра е едно от нещата, което да ви накара да си купите малката конзола.

Еленко Еленков

Tips'n'Tricks for filesharing

съвети за по-ефективна обмяна на дигитални благини

Макар filesharing-ът да не е съвсем натурална размяна, а по-скоро комунално подпомагане, все пак можем да говорим за "бизнес стратегия", която ще ни донесе най-добри приходи. Казано с други думи – за да имаш добра успеваемост в намирането на именно онези парчета, които те интересуват, трябва да имаш предвид някои основни препоръки, формирали се като резултат от спонтанната еволюция на музикалния свят в неговото underground превъплъщение. Естествено, не става дума за нищо приличащо на десетте божи заповеди.

риби, мрежи и рибари

Преди всичко е важно да имаш ясна представа за какъв вид файлове искаш да се ровиш. Колкото и странно да звучи, различните filesharing мрежи се различават като евентуално достъпни файлове и понякога дори най-упоритото дебнене може да се окаже безрезултатно, ако е избрано неподходящо място. В този ред на мисли не чак толкова популярният soulseek (www.slsk.org) върши много добра работа за намиране на електронна музика. Edonkey (www.edonkey2000.com) е добър избор, ако търсиш не само музика, но и филми, а потребителите на FastTrak, представяна от KaZaa, Grokster и Morpheus, ще открият най-лесно последните MTV хитове. Добър избор за феновете на Kazaa е неофициалният Lite клиент, който няма тонове adware и не налага рестрикции за максималния bitrate на сваляните парчета (взема се от http://doa2.host.sk/). Една от най-старите все още функциониращи със съмнителен успех мрежи – gnutella, също предлага достъп до доста филми, но количеството гадно порно, което попада между другото при всеки потребител, не е за пренебрегване от гледна точка на недостатъците.

Интересно е, че от чисто mp3- и divx-ориентирани filesharing мрежите разшириха напоследък списъка на търгувани благини с висококачествени картинки, документи, книги, уроци (особено такива за вземане на нива и сертификати, например Windows Sertified Edi-kakvo-si), определени програми и дори операционни системи. Ето защо в статията няма

да се ограничим само до съвети за музикални файлове.

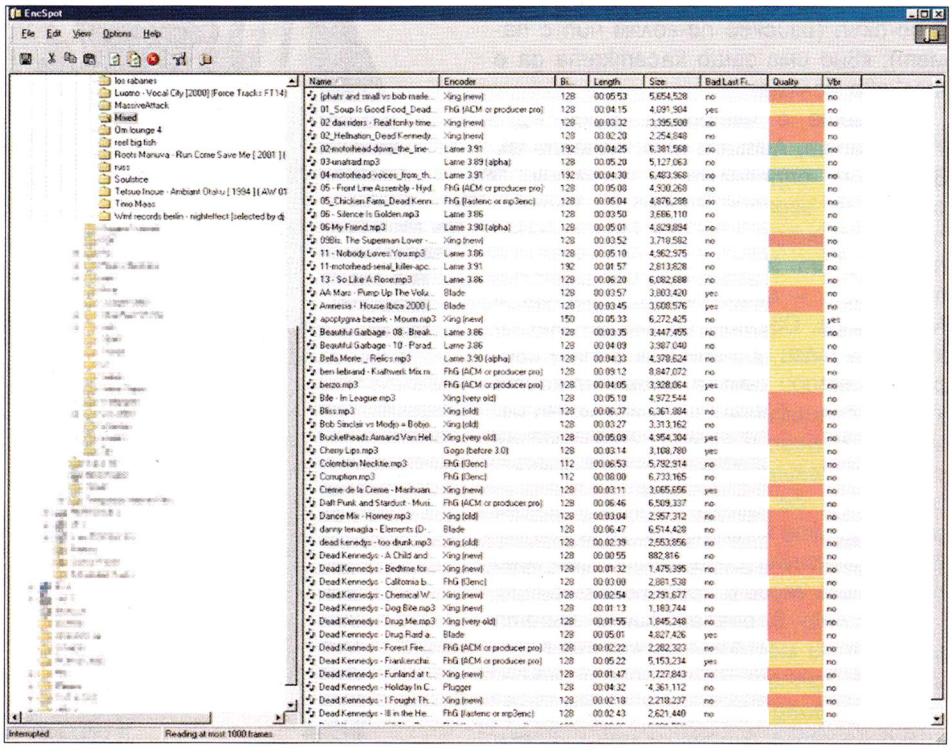
хиени, подредени...

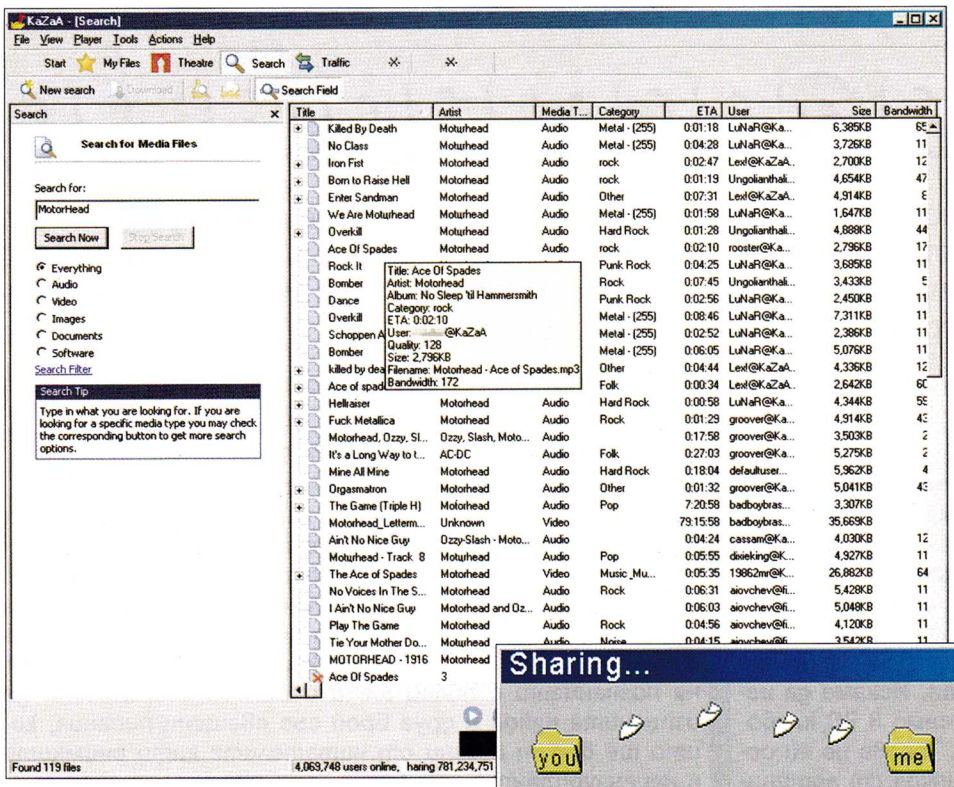
Колкото и странно да звучи, организацията и броят на файловете в собствения ти архив оказва голямо значение за това дали ще ти бъде позволено да теглиш. Става дума за неписани правила, които са изплували от дълбините на underground сцената, където всичко трябва да е изрядно, за да бъде пуснат в обръщение даден файлов пакет. В случая важи правилото – който иска качество трябва да предлага качество. И ако някой реши, че не ви харесва как се отнасяте към файловете си, може да ви забрани достъп до това, което е складирал. Добра идея е да се помести на отделен дял всичко, което ще бъде предложено за сваляне. Файловете следва да се разделят по видове – mp3, картинки, филми, pdf, софтуер като всеки тип попада в отделна директория.

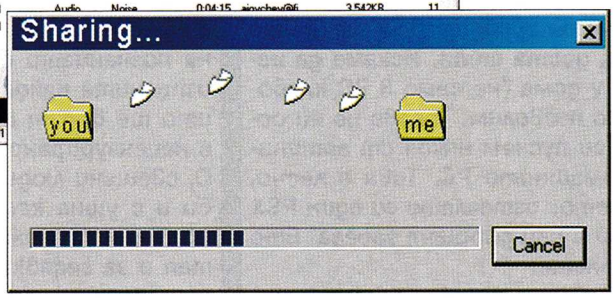
За архива от музикални файлове например е важно да не представлява просто една голяма директория с парчета, а добре подредена и класифицирана фонотека, за която е видно, че се полагат нужните грижи. Конкретно за mp3 най-добрият вариант за подредба е "Стил/Група/Албум". Целите албуми се котират по-добре (особено при SoulSeek, където потребителите могат да имат нива на достъп). Обложките на аблумите също носят точки – най-добрият сайт за намирането на такива безспорно е www.mega-search.net.

Дигиталните книги обикновено са във формат txt, rtf, pdf и нерядко html или chm. За да направите pdf, трябва да имате Acrobat Destiller, а chm е вид усложнен html, който може да постигнете с някой от инструментите на www.etextwizard.com. Ако решите да добавяте някоя от вашите книги към архива си, допишете типа език в заглавието на файла (например Debian_Linux_FAQ_rus.chm).

Картинките се делят в директо-







рии тематично – пейзажи, хора, голи моми и в тях съдържанието наистина трябва да отговаря на името. Най-добре се харчат по-големите и качествени, така че ако имаш достъп до high quality картинки (например CD с клипарт), в името на директорията и името на файловете може да добавиш магическата думичка 300DPI (демек направо дърпаш и правиш календар от тях).

За филмите – задължително директория с името на всеки един, в която следва да попаднат субтитри от всякакъв вид (от www.dvd.box.sk често се намира поне английската версия) като на колкото повече езици присъстват, толкова по-добре. Друга хитра идея е да се намери и обложката на DVD или Video кутията. Човек може да се сдобие с тях отново от www.mega-search.net или www.dvd.box.sk.

кодировка

Когато става дума за музика, bitrate-ът, на който са кодирани парчетата, има голямо значение – ако са на 128, е явно, че на въпросния човек му е все двеста какво сваля; ако са на 160, е явно, че става дума за трудно откриваемо парче, което може да съществува и с по-добро качество; ако е на 192, е почти сигурно, че някой е искал да има този трак в максимално близък до оригинала вариант и т.н. Качествените mp3-ки понякога могат да бъдат познати и по системата за именуване. Албумите, изплували от underground-а, обикновено са с файлове с малки букви и наставка "-xxx", където xxx е името на групата, която е докопала първо изданието. Добре е да не се опитвате да чистите тези символи, когато подреждате собствения си архив и предоставяте свалените от вас неща за достъп от други хора. Дори да ви дразнят – те са като запазена марка, която често гарантира добър звук.

За собствените mp3-ки не е добре да са в mp3pro формат, защото хич не са много плейърите които го свирят. Типът на кодирането може да бъде обозначен допълнително в самото име на директорията (_ogg, _mp3 и т.н.). Добър софтуер за разпознаване качеството и оригиналния кодер на парчетата е EncSpot, който е достъпен от множество сайтове (търсете в google.com).

Що се отнася до другите видове файлове – единствено при книгите има смисъл от архивиране със софтуер тип WinZip, а за .jpg е валидна компресия максимум 50% с препоръка да не бъде Progressive. Всички други файлове, потенциален обект на трансфер (mp3, филми и т.н.), няма да станат по-малки, тъй като вече са смачкани до максимум. Ако все пак се стигне до архивиране, вероятно е по-добре да не се използват последни версии на RAR и WinAce – алгоритъмът на компресия е несъвместим с по-старите такива, а не всеки има last version.

Мохамед

Мъдростта на поколенията, изразена в небезизвестната поговорка "Ако Мохамед не отиде при планината, планината ще дойде при Мохамед" е намерила неочакван израз в един от най-добре работещите подходи за намиране на именно онзи вид музика, която искаш. Взимайки предвид факта, че ти не си единственият в света, който слуша екзотичния стил LARODI, може да предположиш, че поне още стотина човека (ако приемем, че си в правилната мрежа) търсят подобна музика. Ти, като върл фен си решил да зарибиш де що има хора по света с него и в директорията с парчетата, достъпни от външния свят, си разположил някои от най-яките албуми, за които се сещаш. С изненада откриваш, че докато започнеш да търсиш за следващото LARODI, някой вече е кацнал и тегли от твоето. Разглеждаш му архива (почти всички filesharing системи позволяват това) и откриваш, че той всъщност има доволно много неща, които би искал да вземеш. Оттук нататък подходът може да варира от праволинейно търпеливо изсмукване до опит за започване на разговор и дългосрочно партньорство в търсенето на LARODI.

Ако все пак нещо се окаже крайно спешно нужно, най-добрият начин е да се търси не целият албум, а парче по парче. Подобен съвет на пръв поглед звучи противоречиво с казаното по-горе, но в действителност най-бързо се сваля албум, с чиито тракове пристигат по едно и също време от няколко различни източника. Ако си мислиш да хитруваш в този случай обаче, имай предвид, че е крайно лоша идея да се набуташ във filesharing-а без нито един share-нат файл. Почти сигурно е, че ще видиш голям зор докато успееш да свалиш каквото и да било. В крайна сметка човек обича понякога и на Вуте да му е кофти докато някой сваля безценните му mp3-та, а на хиените да им е зле по тази логика не е възможно по простата причина, че те никога нямат, не са имали и няма да имат нищо, което да предложат в услуга на обществото.

И за да сме в крак с времето – сайт, предлагащ всякакви новини, пряко свързани с filesharing мрежите, се намира на адрес www.slyck.com, а друг подобен е www.zeropaid.com. Кой от двата е по-обективен е въпрос на лична преценка.

Георги Пенков, Пеню Дачев

pisma@pcmania.bg

Да ни е честита по-по-най новата година! За много писма, уважаеми сътрудници на писмопойката! През празниците си бяхте понаточили ноктите и клавиатурите със сигурност са прегрели от изпращането на толкова много мейли. Приятно четене на тазмесечния калейдоскоп - след 30 дни отново ви чакам тук!

Сашо Бойчев

КОНЗОЛНИ ПАРТИЗАНИ

Здравейте PC Mania!!

Няма да започвам с похвалите, защото писмото ми ще приеме много големи System Requirements като Pentium 3.2GHz, 512MB RAM, и най-важното — около 720MB HDD. Затова ще карам по същество. Пиша на вас и най-вече на геймърите, които имат по-стари PC-та, които не могат да се ъпгрейдват (аз съм един от тях). Геймъри, знам че ъпгрейдите за старите компютри като нашите са доста тъпи. Искаме да играем на нещо по-готино и у дома (не само в PC клубовете), но не можем да си го позволим. Тогава не ни остава нищо друго освен да си пуснем някоя от готините модерни PS игри на домашното PC. Това е лесно, нали?! Ето какво е решението: изтеглете си един PSX емулатор на име Bleem! Той е най-добрият засега. Ето откъде можете да го дръпнете:

http://www.megagames.com/news/html/emulators/emulators.shtml

Сори, че писмото излезе твърде дълго.

Виктор Иванов

Ивелин Г. Иванов ликува. А писмото – писмото не беше много дълго. Винаги се радвам на дълги писма.

ONCE I DRANK TEQUILA, I FELT REALLY GOOD...

Дами и господа, геймъри и геймърки и малки зелени човечета (гости на тази планета, заради нейни природни богатства като тревата и готините какички!!!) имам 3-ри въпроса:

1. Абе къде да му ... майката (жалко, че Carmen Electra няма деца) е скапаният "хентай" плакат!? Ами нема го бе... като не сте го сложили! Пръкнете се и сложете поне едно хвърчащо листче и на WarCraft 3, а може би и на Hitman 2 (с малко кръв ако може).

2. Counter-Strike фенове спите ли бе? Събуждайте се и аре теглете по едно vote-че в PC Mania класацията, споко няма да ви заболи (много, докато гласувах полях клавитурата си и бах как се само шокирах...)

3. А да и последно — аре постнете още сайтове с Easter Eggs. Много са малко тези в статията на г-н (чете се "гусин") Дачев.

Чакайте бе, не съм свършил, ако това откровение не се публикува ще, ще..... Нееее няма да се хвърля от балкона си (да не съм луд, много съм ценен), просто ще хвърля баба си (умно нали, нищо, че е с 2 патерици и с инвалидна количка — ще кажа, че е искала да провери дали ще я заболи) Аре чао, баба ме чака.

Георги Миланов

Министерството на здравеопазването предупреждава – несъобразената консумация на спиртни напитки може да навреди на вашето здраве. Хлъц.

МАЗНИ ЧИЙТОВЕ

Картинката е ясна. Или не съвсем? Дали публикувате писма, в които само ви хвалят, или си измисляте съдържанието на пощата? Затова реших да действам в стратегически план — почвам да се "мазня":

"О, благочестиви, които живеете до Извора на Мъдростта, Вие с право можете да се наречете "Разумни" и да излизате от редакцията под звуците на музика. Простосмъртните геймъри ще са готови да разменят живота си в замяна на една възможност да ви погледнат в лице. О, Вие, които пиете от водата на познанието с пълни шепи и винаги сте готови да изпълните някои и друг брой със свещени писания, които ще бъдат пазени от читателите като снимките с нецензурирано съдържание, дълбоко скрити в хард-а. О, свещени люде, с кир под ноктите като паста за зъби и с ушна кал като ценно масло ..... (край на мазненето: можете да не го публикувате, то е за майтап и за задявка, че не ми отговорихте на предишните 2 писма.). **Обаче, въпреки че си оставате най-доброто българско геймсписание, нещо сте се надули и сте се възгордели. Това е текстът на второто ми писмо:**

"Така... Няма смисъл да ви казвам, че сте супер и т.н., а преминавам направо на въпроса: Гледал съм филмчето от вашите дискове "Какво се случва с чийтърите" и съм наясно, че дори не съм достоен да ви моля за помощ, но все пак... Историята започна след като се зарибих по Neverwinter Nights. Обаче в Chapter 2 ми се случи неприятна случка — веднъж използвах чийт, за да си пооправя статистиките — свалих малко от STR и DEX, за да кача на CON. Обаче сега, след като свърших 2-ра част, като тръгвам по пътя за трета, първо ми зарежда модулът, а после ми дава "Invalid character — player login refused". Знаете ли защо ми дава това съобщение и какво трябва да направя, за да продължа? И дали е нещо, свързано с паролата? Аз знам за 2 начина — да почна от предишен сейв или да реинсталирам играта. Обаче нямам други сейвове, а вторият начин не помогна. Ще съм ви много благодарен, ако ми обясните какво да направя. Pls! P.S. Знаете ли нещо за продължението на Icewind Dale 2 или за Conquest: Frointer Wars 2? Надявам се, че ще ми отговорите в близкото бъдеще и че ще драснете един-два реда за Dark Galaxy — http://www.darkgalaxy.com.

Това е от мен (засега). Цао-Бао ! (или Чао!)

Александър Коледжиков, Бургас

Можеше и да не се мазниш. От излиянията ти стана най-вече ясно, че си направил контролното по литература за първия срок за отличен, обаче... отговори се получават и по-лесно. Но, честно – тва за кирта под ноктите ми хареса най-много. Чийтенето не е вредно. Стига да е с мярка. По всяка вероятност твоят проблем не е причинен от чийт, т.е. не трябва да се притесняваш. Чувал ли си основната теза на издателите на легален софтуер против пиратските копия?! "... Потребителят закупува нещо, за чието качество никой не може да гаранти-

ра". Прави си изводите, Саше. Дали ще има продължения за Icewind Dale 2 Conquest: Frontier Wars2? А слънцето изгрява ли сутрин?!

ВЕКОВНА ДРАМА

Здравейте PC Mania,

Вие сте най-доброто списание за PC, но винаги съм се питал защо, ама защо винаги плюете StarCraft. Сигурен съм, че няма да ми публикувате писмото, но съм сигурен, че има много хора, които искат да разберат ЗАЩО?

Harry Potter

Не е вярно, че винаги сме го плюли. Хвалили сме го дори. Преди много години, когато беше млад и нямаше равни на него. На пенсионера – пенсията, на геймъра – игрите.

МЪЛЧАНИЕТО НА АГНЕТАТА 8

Здравейте!

Защо не направите една снимка — целият екип, та да ви видим! Последната (и май единствена) беше преди години. Айде, съберете се един хубав ден, отидете някъде навън, бушнете се в снега и щрак! За извънреден брой ще е много добре!

Константин Цонев

Ще изчакаме хубавото време.

ПИНГ ПОНГ ДОНГ

Здравейте, PC MANIA!

Не ви пиша, за да критикувам вас или списанието. Искам да ви помоля за една много голяма услуга.

Знам, че сте затрупани с писма, но сърцето ми трепна като видях, че пишете за "Pong". Имах една телевизионна игра с "Pong", с която съм играл много дълго. НО (защо винаги има "но") играта се счупи и когато видях статията ви, веднага отворих IE и се ОПИТАХ да сваля въпросния zip. НО (защо пак с това "но") сайтът не се отвори. При следващите опити се получи пак същото. Ще можете ли да ми помогнете с един утешителен файл, пратен по пощата? Само ако го имате в някой архив. В другия случай поне дайте някакъв адрес да го издирвам! Втората молба се касае до "moon patrol". Свалих самата игра, но когато отидох на сайта на MAME, се запитах кой точно емулатор? Ще ми помогнете ли? Предварително ви благодаря!

Ваш верен и ретро фен-Хтрем:
(Ясен Камбуров)

За Pong използвай този линк – *http://www.falstad.com/pong/* Ретро игрите forever! За другото – а ти през миналата слушкал ли си? А папкал ли си? Спомни си това следващия път, когато не ти се яде от мусаката на мама.

ПАСТИ И БОЗА = ЗДРАВИ, ВЕСЕЛИ ДЕЦА!

Искам да ви задам един въпрос. А той е: Правилно ли е да се пие по един литър боза на ден? Моля ви се, отговорете ми.

Филип Гаргов
(windowmaker@ abv.bg)
Пак благодаря!

Правилно е, особено след футбол. Помага за нарастване на масата на гръдната обиколка. Тренирай редовно и пий по 100 литра на месец – Бербатов след това ще лази след теб!

Orbinet

Интернет карта

от 100 до 400 часа — препоръчителна цена 50 лева

от 38 до 152 часа — препоръчителна цена 20 лева

от 18 до 72 часа — препоръчителна цена 10 лева

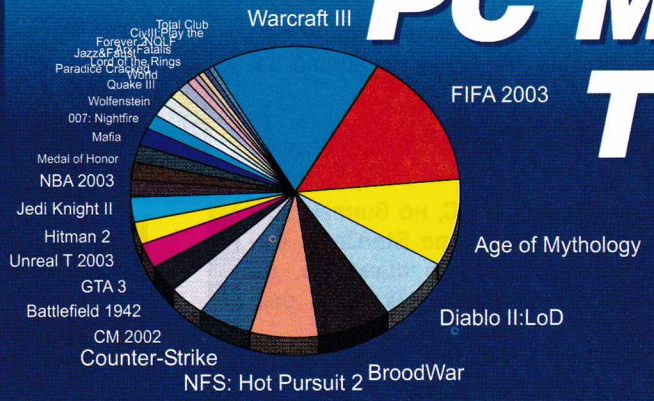
от 8 до 32 часа — препоръчителна цена 5 лева

от 4 до 16 часа — препоръчителна цена 3 лева

Orbitel

свързва хора с идеи

PC Mania Top10



За много години и успешни класации, скъпи читатели! По време на празниците вие не изневерихте на себе си и създадохте за пореден, 12-ти път през изминалата година най-верния източник за геймкартината у нас. Усилената битка, водена между WarCraft и FIFA, дълго време не излъчваше категоричен лидер, но в крайна сметка продуктът на Blizzard надделя и футболът остана на втори план, по-скоро като разтоварване между две кампании с орки или хора (по ваш вкус).

PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

1.	**WarCraft III**	16.15% (483)
2.	**FIFA 2003**	15.48% (463)
3.	**Age of Mythology**	9.63% (288)
4.	BroodWar	7.36% (220)
5.	Diablo II: LoD	7.09% (212)
6.	NFS: Hot Pursuit 2	6.72% (201)
7.	Counter-Strike	5.22% (156)
8.	Championship Manager 2002	3.58% (107)
9.	Battlefield 1942	3.21% (96)
10.	GTA 3	2.74% (82)

Студовете по празниците и коледната ваканция са повишили интереса към стратегическите заглавия. За това свидетелства и третият – Age of Mythology, както и четвъртият, любим на малки и големи BroodWar. Новият Age съвсем заслужено успя да влезе в призовата тройка въпреки силната конкуренция.

Най-големият срив отбелязва GTA3, като съвсем малко още оставаше да изхвръкне от ТОП10. Очевидно интересът към нея спада, като една от вероятните причини е задаващият се Vice City на хоризонта. Diablo се е закотвил на петото място, като изпреварва съвсем с малко NfS: Hot Pursuit 2. В очакване са все още феновете на Championship Manager, които все още трябва да разцъкват и планират с досегашния CM3/2002, докато (най-сетне) дойде CM4.

Counter-Strike и Battlefield водят задочен спор по гейм клубовете, засега терористично-антитеристичния епос успява да се справи блестящо с конкуренцията..

Прави впечатление, че нито един от хитовете на последните месеци (с изключение на Age of Mythology) не успява да привлече сериозно вниманието на играчите. Така например Mafia остана извън първите десет, както и Hitman 2. Need for Speed буквално се срина от върха и като че ли лека-полека се запътва към изхода. Продължава да властва гладът за стойностен екшън. Може би Project I.G.I. ще го задоволи? Ще разберем скоро – най-късно през следващия месец!

АНКЕТА

Сваляте ли мелодии за GSM?

Нямам GSM	**42,92%**
Не ми трябват	**18,37%**
Сменям ги при всеки удобен случай	**18,23%**
Не знам откъде да ги дръпна	11,36%
Да, в момента ми е Asereje, ja, dehe... :)	5,75%
Да, но са-а-мо чалга!	3,37%

Мелодиите за GSM, веселите SMS-и и различните лога за телефони (предимно марка Nokia) са дейност, носеща съвсем прилични печалби на компании, осигуряващи подобно съдържание. България в този смисъл все още е неразорана нива – младите хора по-скоро нямат мобилен телефон. Ако ли пък имат – той по всяка вероятност не е Nokia или пък просто не знаят откъде да си намерят такива мелодии. Нашата анкета потвърждава обаче правилната тенденция, в която младите хора ще търсят и ще получават повече забавление и ще харчат парите на своите татковци за нов вид залъгалки вместо дъвки. В този смисъл – да заповядат офертите за безплатни телефони!

Вие пък можете да дойдете на www.pcmania.bg и да гласувате – сторете го преди другите!

Елате в нашия магазин!
пл. "Славейков" 9 (безистена)
тел. 986 68 58, e-mail: shop@pcmania.bg

PC МАГАЗИНИ
PC MANIA
WWW.PCMANIA.BG

Всички геймърски аксесоари!
Всички броеве на PC Mania!
Всички игри за PC·PS и PSX!

Мишки - от 5 лв.
Джойпадове - от 15 лв.
Джойстици - от 20 лв.
Оригинални игри - от 15 лв.
Празен CD-R - от 1.40 лв.
Колонки - от 9 лв.
Карти за интернет - от 3 лв.

RICOH
NEC Technologies
GRAVIS
CREATIVE
LOGITECH
TECH SINCE 1987
Guillemot corporation

Безплатни консултации и монтаж!

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

PC Mania 2/2003

ИГРИ

Delta Force: Black Hawk Down — Tactical Shooter
Impossible Creatures — RTS
Kings Quest 2 — Quest | **цяла игра**
Praetorians — RTS
Black Mirror — Quest

ЕКСТРИ

Sokoban 1.23 | **цяла игра**
KartingRace | **цяла игра**
Extereme Shooters | **цяла игра**

ПРОГРАМИ

AntiVir PE
Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.
Capture Plus 2.0
Сваля Print Screen скрийншотове от игри и програми в jpg и bmp формат.
Dial-up Networking Password Recovery 2.0
Възстановява пароли от ****** за Dial-up Networking.
GSpot 2.1
При проблеми с пускането на филми или клипове показва какъв кодек ви трябва и откъде да го изтеглите.
Mobydock 0.65
Показва икони на Windows XP в MacOS X стил.
RegionKiller 2.7.0.2
Дава възможност да гледате DVD филми от всички зони (региони).
Spybot Search & Destroy
Изтрива "шпионските" програми (spyware)
TimeLeft 2.15
Аларма, часовник, органайзер.
TweakTC v.5.50.1
Допълнителни настройки за Total Commander (Windows Commander)
XnView 1.50
За разглеждане и конвертиране на графични файлове с поддръжка на много формати. На български език.
Steganos Internet Privacy
Крие вашия IP адрес, посещаваните сайтове и т.н.
Biskvitka 4.1
Български браузър. Автор — Венци Коларов.

cd #1

Какво е E-Card?

ecard
универсалната карта

E-Card е универсална карта, даваща Ви възможност да ползвате:

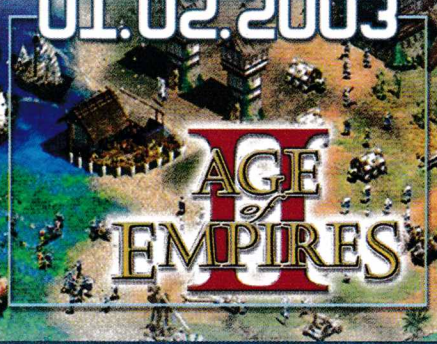
Интернет достъп през над 20 доставчика

Провеждане на международни и междуградски разговори, спестявайки от 20 до 60%

Два национални номера за достъп до Интернет - 0134100 и 0133

Достъп до платени услуги в Интернет

Пълна on-line статистика за вида на ползваните услуги и изразходваните средства

CLUB INFERNO
WWW.CLUB-INFERNO.COM
турнири по двойки
01.02.2003


08.02.2003

PC Mania
2/2003

ИГРИ

WarCraft III — RTS
Grom — RPG
Tom Clancy's Splinter Cell — Tactical Shooter
Code Red — 3D Shooter | **цяла игра**
Cube — 3D Shooter | **цяла игра**

ТРЕЙЛЪРИ

C&C Generals
Lord Of The Rings: Two Towers
Unreal 2
Lord Of The Piercing — пародия
Rome: Total War

ПРОГРАМИ

Diskeeper Lite 7.0
Дефрагментира твърдия диск и увеличава производителността на системата.
SpamPal
Филтрира нежеланите рекламни съобщения (spam) преди да сте ги получили във вашата поща.
Tripex 3
Plugin за WinAmp
Колекция от MP3 и видеоплейъри.

ЕКСТРИ

DirectX 9
Gamediary

cd #2

Може да си изрежете обложка за диска!

Спечелете с e-card

Елате в клуб Inferno

ecard

АКТУАЛНИ ПРОМОЦИИ:

- **Национален 0133**
  0.26-0.48 лева/час
  (в зависимост от часовия диапазон) до 15.11.2002 г.
- **Lirex Net** (София)
  0.26 лева/час до 31.08.2002 г.
- **Lirex Net** (Пловдив, Варна и Бургас)
  0.32-0.42 лева/час до 31.08.2002 г.
- **Bol BG (Къв да е)** - в диапазона 00:00 - 22:00
  0.26 лева/час до 01.08.2002 г.
- **APPLET** (София) - 0.32-0.42 лева/час до 31.08.2002 г.
- **ProLink** - 0.27-0.34 лева/час до 15.09.2002 г.

За актуална информация относно промоциите на Интернет доставчиците в e-card погледнете www.e-card.bg

CLUB INFERNO

WWW.CLUB-INFERNO.COM

Изрежи талона,
ела в клуб ИНФЕРНО,
вземи своята клубна карта,
играй с 10% намаление!

София, Младост 1, Пазара, Търговски комплекс "РЕЯ", тел. 974 38 91

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 2 (58) ФЕВРУАРИ 2003

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Младенова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

WarCraft III	**69,95 лв**
2002 FIFA World Cup	**77,00 лв**
4x4 Evo 2	69,95 лв
Age of Wonders 2	77,00 лв
Aliens vs Predator	19,95 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	**54,00 лв**
Army Men RTS	24,00 лв
Armored Fist 3	15,00 лв
Battlefeld 1942	**69,95 лв**
Battle Realms	**73,00 лв**
Black & White	**39,95 лв**
Blizzard Pack	54,00 лв
Britney's Dance Beat	34,00 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв
C&C Red Alert 2	19,95 лв
C&C Renegade	**69,95 лв**
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Celtic Kings	29,95 лв
Civilization III Play The World	**44,00 лв**
Colin McRae Rally 2.0	49,95 лв
Comanche 4	**29,95 лв**
Delta Force 2	19,95 лв
Delta Force 3: Land Warrior	**29,95 лв**
Delta Force: Task Force Dagger	39,95 лв
Diablo 2	**54,00 лв**
Diablo 2 Lord of Destruction	**44,00 лв**
Die Hard: Nakatomi Plazza	**69,95 лв**
Empire Earth	**69,95 лв**
Empire Earth: The Art of Conquest	**44,00 лв**
Europa Universalis 2	69,95 лв
F1 2001	**49,95 лв**
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	49,95 лв
FIFA 2000	24,00 лв
FIFA Football 2003	77,00 лв
Freedom Force	99,50 лв
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	**59,95 лв**
Gothic	69,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
GTA 3	**77,00 лв**
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Half-Life, OpFor, Counter-Strike, Blue Shift)	**73,00 лв**
Harry Potter and the Chamber of Secrets	**69,95 лв**
Harry Potter and the Philosopher's Stone	49,95 лв
Heroes IV (изцяло на български)	**49,95 лв**
Heroes IV: The Gathering Storm	**39,95 лв**
Heroes of Might and Magic Platinum (Heroes I, Heroes II, Heroes II: The Price of Loyalty, Heroes III, Heroes III: Armageddon's Blade, Heroes III: The Shadow of Death)	**59,95 лв**
Hidden and Dangerous	24,00 лв
Homeworld	19,95 лв
Homeworld: Cataclysm	24,00 лв
IL-2 Shturmovik	69,95 лв
Insane	44,00 лв
LEGO Creator: Harry Potter	49,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	59,95 лв
LEGO Footbal Mania	49,95 лв
LEGO Racer 2	49,95 лв
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	**69,95 лв**
Mafia	77,00 лв
Mat Hay's Fishing	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	**77,00 лв**
Max Payne	**77,00 лв**
Medal of Honor: Allied Assault	**69,95 лв**
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	**49,95 лв**
Merchant Prince II	69,95 лв
Medieval Total War	**79,95 лв**
Might and Magic IX	**69,95 лв**
Morrowind	79.95 лв
Moto GP	59,95 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
Newerwinter Nights	79,95 лв
NFS 5: Porsche 2000	**69,95 лв**
NHL 2003	**99,95 лв**
Nox	15,00 лв
No One Lives Forever 2	**69,95 лв**
Nuclear Strike	15,00 лв
Operation Flashpoint GOLD	**83,00 лв**
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Prisoner of War	73.00 лв
Quake II Xplosive	29,95 лв
Quake III Arena Gold	**59,95 лв**
Real Myst	39.95 лв
Return to Castle Wolfenstein Special Edition	**59,95 лв**
Rune	73,00 лв
Schizm	**39,95 лв**
Shogun: The Mongol Invasion	49,95 лв
Serious Sam: The Second Encounter	**69,95 лв**
Severance	44,00 лв
Sim City 3000	29,95 лв
Solider of Fortune (Special Edition)	44,00 лв
Solider of Fortune II: Double Helix	83,00 лв
StarCraft + Brood War	**34,00 лв**
Stronghold: Crusader	77,00 лв
Stronghold Deluxe	59,95 лв
Superbikes 2001	19,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
The Thing	69,95 лв
The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up)	**69,95 лв**
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims: Livin' It Up	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	**39,95 лв**
Tropico Gold	59,95 лв
Throne of Darkness	24,00 лв
Unreal Tournament	29,95 лв
Unreal Tournament 2003	**79,95 лв**
Ultimate Doom	**27,00 лв**
Vampire The Masquerade	29,95 лв
Warlords Battlecry	19,95 лв
Warlords Battlecry II	77,00 лв
Worms Battle Pack	**54,00 лв**
Zeus: Master of Olympus	24,00 лв
Poseidon (официално допълнение за Zeus)	24,00 лв

SID MEIER'S CIVILIZATION III PLAY THE WORLD

44,00 лв.

Предизвикайте света в мултиплейър режим по Интернет, в "hot seat" режим или в локална мрежа в походови, едновременни или дори "безходови" битки! На ваше разположение са 8 изцяло нови раси, всяка от които с уникални единици. Участвайте в по-кратки и по-напрегнати битки от типа Elimination, Regicide и Capture the Princess.

За игра се изисква пълната версия на Sid Meier's Civilization III

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

Атакувайте врага в поредица от напълно нови мисии от Втората световна война в това официално допълнение към Medal of Honor Allied Assault(tm). Проникнете отвъд вражеската линия при Нормандия, охранявайте ешалони с доставки и открийте свръхсекретни документи в Берлин преди руснаците да обсадят града. Повече от 15 нови оръжия, 12 нови мултиплейър карти, 9 нови сингъл плейър нива!

За игра се изисква пълната версия на Medal of Honor Allied Assault

49,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

FIFA FOOTBALL 2003

77,00 лв. 2 ДИСКА

Най-добрата PC футболна игра се завръща променена до неузнаваемост. Нови анимации, нов изкуствен интелект, нов реализъм в контрола и "физиката" на топката! Забравете старите трикове - всичко започва наново!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet

HARRY POTTER: CHAMBER OF SECRETS

Приключението продължава! Този път с нов графичен енджин, по-разнообразен геймплей и по-богат игрален свят. Игра, задължителна за всеки фен на приключенския жанр въобще!

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

THE THING

Без съмнение най-доброто PC екшън приключение за годината. Любителите на хорър фантастиката ще бъдат очаровани!

ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet

69,95 лв.

ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet

LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

От създателите на Drakkan: Order of the Flame! Едно наистина епично фентъзи приключение, което ви дава шанса да се "разходите" из легендарната Средна земя и да бъдете един от Задругата на Пръстена!

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК 2 ДИСКА

EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

44,00 лв.

Най-новото допълнение към епичната вселена на Empire Earth! 3 нови кампании, 18 нови сценария, нови единици, оръжия и постройки. Изцяло нова, 15-та епоха, която ще ви отведе в космоса! Значително подобрен мултиплейър и Global Ranking система за почитателите на он-лайн играта!

За игра се изисква пълната версия на Empire Earth

ALIENS vs PREDATOR PRIMAL HUNT

Ловът продължава! Бъдете безскрупулен наемник-човек, опитващ да се измъкне с безценен артефакт, безмилостен Predator или зловещ Predalien, кръстоска между Хищник и Пришълец. Ще оцелее само един!

ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet **54,00 лв.**

SIMS DELUXE SIMS UNLEASHED

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Sims Deluxe е перфектното решение за онези, които най-после са решили да опитат най-продавана PC игра на всички времена. The Sims Deluxe включва оригиналния The Sims плюс неговото най-продава но допълнение – The Sims: Livin' Large. Sims "ветераните", пък, най-вероятно ще се заинтересоват от още "парещото" последно допълнение – The Sims: Unleashed.

39,95 лв.

69,95 лв. The Sims Deluxe + ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet

007 NIGHTFIRE

69,95 лв.

Изцяло нова история, с Пиърс Броснан като Джеймс Бонд. 9 СПИРАЩИ ДЪХА солови мисии,населени с красиви жени и коварни врагове,очакващи от вас мигновени реакции и уникални умения. ОНЛАЙН БИТКИ с до 32 души и убедителни компютърни опоненти сред повече от 15 екзотични обстановки, осигуряващи най-невероятното мултиплейър изживяване.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Първият истински PC хит от такъв калибър, преведен наистина изцяло на български език. Едно абсолютно ново изживяване в една от най-богатите игрални вселени, създавани някога. Преоткрийте любимата си игра!

49,95 лв. 2 ДИСКА

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

WWW.PULSAR-GAMES.COM

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТОРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес - тел. (048) 913 825, (088) 804 228; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 3321; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СИЛИСТРА]** СД Спайдър - Стоянови (086) 63 796; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS

НАЙ-ДОБЪР ПРОЦЕНТ

- Фонокарти
- GSM карти
- Интернет карти
- VoIP карти

София, бул. "Янко Сакъзов" 56 вх. "В"
тел: (02) 9444570, 9431879, 8465063, 9447007, 8462050,
web: www.mart.bg, e-mail: office@mart.bg

MART®